GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.231

定价9.80元

很黄！很暴力!!

横行霸道

虚拟暴力的罪恶起源
自由城全任务攻略

新作彻底攻略！手把手教你在游戏中体验罪恶生涯！

攻略人行道：召唤之夜

电玩铁板烧：魔幻精灵P/SNK经典合集

无双报道/新作热评

合金4试玩报告
超级机战Z

死魂曲/街头霸王4/灵魂能力4

海格里斯的光荣/高达战争 宇宙

世界毁灭/战场的女神

棱镜方舟

DVD

80分钟以上突破

■热门攻略

横行霸道4 上手指南

■精选百分百

战场的女神 剧情欣赏

■特别报道

死魂曲·新译 试玩体验

随刊赠送「横行霸道4」海报



真·风神制作 特别策划

我们的前辈们，玩的是怎样的游戏？

史前游戏白皮书

资深点评！SONY关键反击战拉开大幕！

业界转折的来临
悲欢十字

ISSN 1006-5032



来吧！重返自由城!!

1971年

1971年Forelli黑手党家族称霸自由城，家族规模庞大，小弟们身穿黑色西服，专业的黑手党打扮（这个家族起起伏伏，最惨的是1992年没落到并入Leone和Sindacco家族的地步。到2001年稍微有些起色，不过也远不如1971年了）。那一年，Tommy Vercetti就给Forelli家族做事。Tommy当时大约20岁，不怕脏不怕累，混到能参见教父的地位。终于有一天，Forelli家族的教父Sonny Forelli召见Tommy，亲自给他下达任务。按照吩咐，Tommy来到指定地点大战一番，干掉所有敌人。没想到就在即将完成任务的时候，警察突然出现将他逮捕了。由于涉嫌毒品交易和多起杀人罪，Tommy被判入狱15年。倚仗金钱和人际关系，教父Sonny Forelli没有获罪。这是一起常见的黑帮事件：老大脱逃，小弟替罪。这件事之后，Tommy在江湖上落下了"哈伍德屠夫"的称号。

1984年.A

——《GTA罪恶都市故事》中发生的故事

这一年发生了"罪恶都市故事"，Victor Vance是主角（以下称Vic）。他妈是瘾君子，弟弟Lance Vance是游手好闲的小混混，另一个小弟得了重病卧床不起……所以仅是正常人的Victor Vance负担起了整个家庭。他参加了美军，退伍后被分配到罪恶都市的Fort Baxter空军基地，成为美军中士Jerry Martinez的手下。

Jerry Martinez表面上是军队的长官，实际是一个嫖妓、吸毒、倒卖军火的王八蛋。他在部队凭着自己的身份和几个黑帮进行秘密交易。倒霉的Vic刚到军营就成了Jerry的狗腿子。Jerry让他拿毒品和招妓，结果招妓的时候被军队调查人员逮住，就这样Vic被军队开除了。幸好交易毒品的时候，Vic认识了一个叫Phil Cassidey的男人，这个家伙也是被军队赶出来的。Vic离开军队后就去投奔了他。

1984年.B

Phil Cassidey是一个退伍军人，据说随美军参加过尼加拉瓜战争。他说他的一只胳膊就是那时候被打掉的——但是他的这些话都不可信。

因为1984年Vic认识他的时候，他的两条胳膊还都健在。

后来到了1986年，"罪恶都市"的主角Tommy Vercetti（就是前面1971年替老大入狱那位）从监狱出来，雇佣Phil抢银行，任务成功后他们喝酒庆祝的时候，酒桶意外爆炸，把站在边上的Phil的胳膊炸飞了一只。Phil生意经营的不错，1998年Phil去了自由城给日本山口组供应武器。2001年，他在Staunton岛的北部开了武器店，GTA III的主角Claude也见过Phil，还帮Phil打过骚扰他的哥伦比亚黑帮。1998年，《GTA：自由城故事》中的主角Toni Cipriani还和他交易过武器。



→初代已经展现出制作人与众不同的设计理念，却因为机能限制削弱了表现力。

Phil有两个妹妹Louise和Mary-Jo。Louise的丈夫叫Marty Jay Williams，他经常虐待Louise。Vic看不惯Marty虐待Lousie，经常带着伤心的Louise出去玩，哄她开心。

一次Marty绑架了Lousie想要挟Vic，Vic过去二话没说将他干掉，顺便接管了他的地盘。

Vic的事业稍有起色，他那个游手好闲的弟弟Lance来到了罪恶都市，满怀信心要做一番大事。他联系上一个叫Bryan Forbes的毒枭，结果一起干了几个任务后，Vic发现他居然是个FBI警察。

Vic兄弟只能将他抓起来，经过拷问得到了一些有用的消息，抢了一些毒品；随后也Bryan用假消息陷害Vic，当然他这样做的结果只是找死。

1984年.C

1抢了几次毒品之后，得到了不少信息，Lance似乎也入了门，他想到一个计划：去抢Jerry Martinez中士的货。Vic对这个也感兴趣，因为可以报复一下Jerry。结果货是抢到了，可是兄弟二人惹上了大麻烦。因为这些货并不是Jerry的，他只负责运输，实际是大毒枭Diego Mendez和Armando Mendez兄弟的。Vic兄弟遭到了Mendez兄弟的威胁。谁知道藏在家里的毒品不见踪影，所有的货都被他瘾君子的老妈偷走了……

随后Mendez兄弟对Vic的战斗开始。其实Mendez也不是特别想要Vic死，他们主要目的是抢回毒品，顺便抢占Vic兄弟的地盘。同时，Vic发现他们被DEA美国反毒局盯上了，他在家里发现了窃听器。麻烦接踵而来，Vic和Lance只能一件件处理，找老妈拿回毒品、破坏警方的接收天线。这期间Vic的地盘遭到Mendez兄弟的攻击，二人只能分头行动保护自己的地盘。

1984年.D

双方的战争持续了一段时间，Vic决定去找Mendez兄弟谈判。结果被Mendez兄弟好好利用了一番，干了好多危险的任务不说，最后VIC还被引入陷阱差点被杀。Vic一直害怕Mendez对他的女友Louise下手，将她转移了好几次。可惜最后还是被Armando Mendez抓走。Vic和Lance前去营救，杀到Prawn岛的Armando住处的时候，还是来晚了一步，Lousie死在Vic的怀中。愤怒的Vic将Armando Mendez杀死！

Vic没有失去理智，他知道还有很多事要做。Vic找到一个来自德国的色情先锋电影制作人Reni Wassulmaier，通过他和毒枭Gonzalez取得联系。他们一起运送毒品成功后，Reni的朋友Barry出现，他让Vic帮忙接一个人。于是Vic开着豪华子弹头轿车来到机场，见到了Phil Collins！没错，就是Phil Collins，姓名、形象和配音都是Phil Collins本人亲自参与。Phil Collins在罪恶都市开了一场演唱会，Vic负责保护他的安全和演出的顺利。由于Reni欠了Forelli家族的钱，所以同时他也遭到攻击。Vic不得不两边奔波，总算没出大事。Vic去找Gonzalez，做了几笔买卖之后，又去找Reni介绍的Ricardo Diaz。在毒品世界，这几人一个比一个猛，Vic正在一步步向上发展。Vic帮助Ricardo Diaz抢了Gonzalez隐藏的货物，然后用毒品去换武器。

最后是飞机大战，Vic进去Fort Baxter偷了一辆Hunter战斗机，然后空袭Mendez的大楼，同时拿到了20公斤毒品。Vic和Lance碰面，决定暂时离开罪恶都市避避风头，先把这些毒品卖了维持一段生活。

1986年.A

——《GTA：罪恶都市》中发生的故事

15年转眼过去，Tommy Vercetti刑满释放。但Sonny不肯收留他，原因是害怕自由城的黑帮还记得以前的事，对Tommy进行报复就会影响到自己的生意。于是Sonny拿出3百万美元，将Tommy送到罪恶都市发展。

Tommy来到罪恶都市，首先找到Forelli家族在这里的联系人Ken Rosenburg。Ken带着Tommy去见两个毒贩子——Vance兄弟（就是Vic和Lince，他俩要卖掉那20公斤毒品）。没想到交易的时候，另一伙人杀了出来！Vic不幸被子弹击中，就这么挂了（玩家只能感叹Vic的RP不好，他在"罪恶都市故事"中怎么折腾都没事，可到了"罪恶都市"这代中刚露面就死翘翘了）。Tommy和Lance各自逃跑，当然他们的钱和毒品都丢了。逃到安全的地方，Ken大发雷霆，因为丢了钱Forelli家族不会饶他。这个家伙胆量很小，他把这件事打电话告诉Sonny，得到的答复是不能拿回钱就有人会死。Tommy毕竟经过大风大浪，他镇定地说很快解决这个问题。结果第二天早晨，广播报道风暴即将光临罪恶都市，城中的吊桥全部关闭了……这下Tommy和Ken傻了，因为吊桥关上很多地方就不能去了。

Ken想到一个办法，他去找来自南美的外交官Colonel Juan Garcia Cortez，利用他的游艇前往不能从吊桥通过的区域。在船上，Tommy见到了Colonel Cortez的女儿Mercedes，还见到了一个很讨厌的男人Ricardo Diaz。

1971-2007GTA历代记

1986年.B

Ricardo Diaz就是“帮助”过Vic和Lance兄弟的那个人。他最初给Colonel Cortez和军队提供服务，后来变成城市中的大毒枭，将触手伸到了罪恶都市的每个角落。当然，对于你我这样了解GTA的玩家来说，首先就能怀疑袭击Tommy和Vic兄弟的就是Ricardo Diaz，因为在“罪恶都市故事”的最后，他知道Vic兄弟拿走了20斤毒品。可是Tommy寻找线索就麻烦了，他能想到的是通过认识街头黑帮慢慢找毒品线索。

Ken将Tommy介绍给Kent Paul，Kent让Tommy找一个厨子，说这个人可能知道一些信息。Tommy找到厨子，但是他不合作，一怒之下Tommy将他干掉。不过也有一些收获，从厨子的手机中，Tommy意外地联系上了Lance。

Tommy回去找Ken，发现他正和一个老头说话。这个老头儿叫Avery Carrington，此人在罪恶都市非常牛叉——他是罪恶都市的建筑开发巨头，几乎所有房产都和他有关系。老头儿答应帮助Tommy摆脱任何人的麻烦，作为交换，Tommy也要帮他处理一些不愉快的事。Tommy给他干了一些事，就和另一个人——Colonel Cortez，取得了联系。Colonel Cortez许诺帮助Tommy找匪徒线索，Tommy当然也得给他工作。这段时间Tommy和Lance联系上，一起见到了罪恶都市古巴黑帮头子Ricardo Diaz，也就是袭击他们的人。

之后Tommy给Diaz做事，当然也是为了找线索，Tommy逐渐怀疑Diaz就是抢他们毒品和钱的幕后黑手。Forelli老大Sonny那里当然早就等得不耐烦了。期间Tommy辗转周折，又给Colonel Cortez摆平了一些事。Cortez告诉Tommy他知道Diaz就是组织袭击他们的黑手。于是Tommy和Lance计划一起干掉Diaz。其实，Lance暗地里决定自己行动，抢回毒品和钱都归自己。结果他被Diaz抓住，进行残酷的拷打，幸好Tommy及时救出了他。然后Lance和Tommy一起行动，血洗了Diaz的别墅，将他杀死在办公室里。

1986年.C

Diaz死后，他的势力迅速瓦解。Tommy和Lance趁机夺取了Diaz的生意，成为罪恶都市新的毒品大亨。然后他们又夺取了濒临破产的公司的资产，包括Interglobal电影工作室、罪恶都市印刷厂、罪恶都市海港等众多企业。所有的这些资产都属于Tommy和Lance他们几个人，和Forelli家族没有关系。Tommy甚至组建了自己的黑帮组织——Vercetti帮。突然暴富的Lance性格开始变得变态，他虐待自己的保镖，并且产生了强烈的反社会情绪，还有一些妄想狂症状。

终于Forelli家族发现Tommy掌管了罪恶都市，并且完全摆脱了Forelli家族的控制。Forelli家族教父Sonny派专人过来想强行接管Tommy的资产，结果被Tommy杀死。愤怒的教父Sonny带领一支黑手党军队杀到罪恶都市，意图消灭Tommy的所有势力。当Sonny和他的人马赶到Vercetti Estate，Tommy拿出300万美元给教父。就在紧要关头，Lance背叛了Tommy，站到了Forelli那边。Lance揭发Tommy拿的是假币。游戏的最后，也就是高潮部分，出现了《疤面煞星》电影中的一幕：Lance，Sonny和Tommy的杀手赶到Tommy藏着真钱的别墅。Tommy在屋顶上毫不留情地干掉Lance，然后咆哮着杀回别墅，干掉Sonny和他的手下。从此Forelli黑手党彻底屈服，Tommy组建了自己的黑势力，和他的帮手Ken Rosenberg统治着罪恶都市。



↑在游戏中也可以体验现实的残酷。

很黄很暴力

——GTA终极回顾和发展历代记

文/PIX

经常在电软上看到一些特稿。远的不说，上期就有一篇谈搞笑细节的格斗特稿。我记得以前还看过包括DOA、搏击玫瑰等“情色”擦边球的特稿、暴力游戏特稿、战争游戏等好多特稿。世界上有很多极端的东西，几乎无处不在。对游戏来说，一般情况是为了吸引人们的注意力，有些则是故意引起争议。

Realtime Worlds工作室成立不久，去年在Xbox 360上推出了《除暴特警》(Crackdown)，口碑还可以，我个人就比较喜欢。目前这家工作室正在开发MMO游戏《全面通缉》(All Points Bulletin，简称APB)，平台暂定Xbox 360和PC。Realtime Worlds的创始人是Dave Jones，这个人在游戏界非常牛叉，不过我估计大多数读者并不知道此人。最近几天Realtime Worlds成为人们的关注对象，起因是Dave Jones表示他要用5千万美元的小开发成本挑战大制作项目。这种问题历来在游戏业界就是比较受关注的。随后APB的发行方面又出了一点问题，Realtime Worlds从合作伙伴韩国公司Webzen手里拿回了这款游戏的发行权所属权利，所以下面会发生什么事就格外引人关注了。



↑GTA之父Dave Jones，目前是Realtime Worlds公司老板。

说了半天，Dave Jones是何许人也？他就是传说中的“GTA之父”。

STEP 1 注目！ GTA之父和DMA Design工作室



↑DMA工作室1988年的公司logo。

Dave Jones最早接触电脑游戏还是上个世纪70年代末。那时的小Jones正在苏格兰上学，他在学校里见到传说中的Apple II，一下子对电脑产生了浓厚的兴趣。随后的几年时间里，他用一台出口英国的Amiga主机在闲暇时间尝试编写游戏。你要知道，在那个时代大公司制作游戏都不是一件容易的事，一个人独立开发游戏绝对是不可能，可Jones就是这样做的。1985年，他的首款个人作品已经完成了一半，恰逢当地举办PC软件展会，Jones就拿着这个半成品参展去了。结果应该是意料之中，很多出版商看中了这款作品，他们主动联系Jones，希望获得游戏的发行权。Jones最终选择了Psygnosis公司，原因只有一个——这家公司离他家最近。

1987年这款游戏还没做完，Jones就创建了DMA公司。创建公司的原因很简单，只是因为Jones在他居住的地方找不到适合自己的工作单位。而且他那时还在攻读电脑科学学位，不太方便找工作。DMA工作室相当于一个爱好，Jones通过邮件（当时还没有网络）和一个美工合作，继续开发这款未完的游戏。



↑《血钱》这款游戏即便放到现在，素质都很不错。

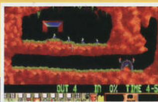
1988年，这款名为《威胁》(Menace)的横版射击游戏终于完成。第二年，第2款射击游戏《血钱》(Blood Money)快速完成并上市。“我当时非常喜欢射击游戏，因为这类游戏在街机厅中非常热门。”Jones解释为什么总做射击游戏，“我喜欢NEC PC-E这样的游戏机，因为它几乎能完美移植街机的R-Type和Nemesis。我很希望这类型的游戏能够出现在Amiga主机上。”

DMA的这两款射击游戏受到了好评，当然也给Jones挣了不少钱。从此开始，Jones决定从事全职游戏开发生涯。他租了一间办公室，招了第一个员工，一个名叫Mike Dailly的程序员。然后继续和Psygnosis保持良好地合作关系。

STEP 2 注目！ Lemmings的大获成功

现在提到Dave Jones和DMA工作室，人们首先会想起两款游戏：Lemmings和GTA。作为DMA工作室的首款大作，Lemmings的诞生过程颇具传奇色彩。据说有一次Mike Dailly（就是DMA的第一个雇员）尝试使用Amiga的绘图软件Dpaint，他随便画了几个小人，让他们爬上一座大山，然后在山顶上画一个大炮，将小人都轰飞。他让这几个画面循环播放，于是就出现了小人爬山被轰飞的动画。这个小视频成了《Lemmings》的创作灵感。Jones形容当时的情景：“当一个包含了8关的Demo完成后，我们第一次感觉这么爽。这个游戏太让人上瘾了，而且能够让人大笑。这种玩法在以往的游戏中可是没有见过。”

接下来开发人员创建了好几百个关卡，然后从中挑选最棒的，放到成品《Lemmings》游戏中。1991年2月，《Lemmings》在Amiga主机上正式推出，第一天就取得了售出55000套的好成绩。看到成功，Psygnosis立即要求DMA开发续作，并要求在年底前将《Lemmings》移植到Atari ST、Sinclair Spectrum、PC和超任等主机上。后来这款游戏又被移植了不少平台，至今大概有20多个不同的版本。据不完全统计，《Lemmings》所有版本的销量合计约为1500万套。



↑DMA的成名作，Amiga主机上的Lemmings。

Lemmings在国内一般称为"旅鼠总动员"，游戏的玩法是指挥一群小人儿向前移动，到达指定地点就算胜利。旅鼠的能力不同，比如伞兵、挖洞、自爆等，不同的关卡提供了不同的旅鼠和特技，所以玩法的自由度很高。根据场景和关卡的不同，游戏时会遇到很多有趣的、不可预料的情景。

"Lemmings变成了DMA的重点项目，我们要应付所有版本的移植。我个人不是很喜欢家用机版本，因为要将游戏的控制方式由鼠标改为手柄。这是一个鼠标游戏，需要用鼠标进行精确的定位，只有鼠标能够提供这个要求。"不过DMA还是做到了所有版本的移植，过程还是很愉快的，因为移植工作没有什么压力，并且在这期间他们想出了很多续作中的创意。

1991年末，Lemmings的资料片《Oh No! More Lemmings》发售了。真正的续作《Lemmings 2：部落》直到1993年才发售。这个时期，逐渐壮大的DMA工作室还开发了不少非Jones制作的游戏，Jones表示他愿意给有趣的创意投资。比如在《Lemmings 2》之后，DMA开发的RPG作品《雇佣枪手》(Hired Guns)就是这样的游戏。虽然这些游戏并不是Jones亲自制作，但都符合他的创作理念——重概念轻程序。



↑《马戏单轮车》在网上能够下载到rom，感兴趣的朋友可以试试。

这段时间，Jones将自己的工作重心转移到商业决策上。首先他撤消与Psygnosis的游戏独占发行协议。"这是我们需要的创造性突破。"Jones解释道，"Psygnosis主要发展CD-ROM路线，而我更钦佩任天堂公司和他们的游戏。DMA以游戏的核心玩法和新创意为目标，这正是任天堂所擅长。我要向他们学习。"（可见APB发行所属权问题显然是Jones想再次突破）随后DMA开始和任天堂合作，Jones制作、任天堂发行的游戏《马戏单轮车》(Unriacers)于1994年发售。这款2D赛车游戏的玩法相当新颖，玩家需要利用欺骗手段获得速度。虽然游戏的销量一般，但是获得了一致的好评，并拥有一定数量的膜拜者。接着DMA又开发了几款任天堂游戏。有意思的是，DMA还给超任开发过一款"星之卡比"游戏，不过最终没能发售。原因很简单，这个游戏的开发目的是展示超任鼠标，可超任鼠标最终没能推出，这款对应鼠标的卡比游戏用手柄玩又没什么意思，所以DMA的这款"星之卡比"就成了一款传说中的游戏。

《Lemmings 3：全新世界的Lemmings》又名《Lemmings历代记》，它是DMA直接参与的最后一款Lemmings游戏。由于这个系列的成功，导致续作的开发压力非常大，DMA工作室无法忍受开发续作所承受的巨大商业压力，所以3代完成后DMA决定不再开发这个系列。Jones曾抱怨说3代就是在压力下赶工出来的作品，没有太好的制作方向，所以3代的品质不佳。"在那之后，我决定不再继续开发这个游戏，除非我们能够找到正确的概念，让这个游戏的核心玩法发生革命性的变化。"Jones说道。

STEP 3 注目！ GTA的起源 Race-n-Chase

不想继续开发Lemmings其实还有另一个原因：在《Lemmings 3》发售后，DMA工作室发现了新的开发题材。起初他们搞到一个有趣的游戏引擎，能够让玩家向鸟一样在空中俯瞰城市——说白了就是俯视视角。在这种视角下，建筑物视角的移动能够产生速度和高度的感觉，尤其是视角跟着一个汽车，回拉的速度比你移动速度快的时候，效果更加明显。Jones想用这个引擎开发一款顶视角的警车追逐类动作游戏，玩家就像坐在低空飞行的直升机上，眼下是一个活生生的城市，充满了罪恶和暴力。这个游戏计划被命名为"Race-n-Chase"（意思是：赛车和追逐）。


↑PC版的GTA，看着画面是不是有一种坠楼的感觉？

1987-1991年

1987年，CJ（原名Carl Johnson）和亲兄弟Sweet（原名Sean Johnson）在Los Santos组建了自己的帮派——Grove Street家族。但是，由于CJ犯的错误，导致他的另一个兄弟Brian（Brian Johnson）被杀死（游戏中没说具体是什么错误）。CJ为了摆脱丧失亲人的悲痛，离开伤心之地，前往自由城。



1987-1992年



这期间CJ在自由城给Leone黑手党家族教父的儿子Joey Leone工作。CJ帮助Joey偷车，过得还不错。他在自由城站住了脚，不想再回Los Santos。

←黑帮与兄弟情谊在游戏中是最重要的成分，雄性荷尔蒙强烈的风格让其他模仿游戏甘拜下风。

1988-1991年

毒品被周围的帮派Vagos和Ballas大量带入Los Santos，Ballas帮占领了Los Santos的大部分地区。Grove Street家族人员流失，势力大幅削弱，他们决定消灭毒品。在Sweet的建议下，他们拉拢了Varrios Los Aztecas帮派的头领Cesar Vialpando。

1991-1992年

Tommy干掉Sonny和Lance之后，和Ken Rosenburg统治了罪恶都市。不过由于Ken懦弱的性格和变态情绪的产生，他俩的接触逐渐变少，关系疏远起来。后来Ken Rosenburg由于毒瘾差点崩溃，他被关进戒毒所，终于活了下来。戒毒后的Ken联系Tommy Vercetti，结果吃了闭门羹。于是一筹莫展的Ken来到了自由城。

自由城有三大帮派：Forelli家族、Leone家族和Sindacco家族，由于Forelli家族的老大Sonny被Tommy干掉，所以此后Forelli家族内部发生了动荡，Leone家族趁机夺取了不少Forelli家族的地盘。Forelli家族认识到形势的紧迫，和Sindacco家族合作，在自由城的Las Venturas开了赌场。Ken来到自由城后，恶梦便降临到他的头上。他被Salvatore Leone召见，Leone教父让Ken掌管这家Caligula赌城，并警告他务必挣回500万美元的投资。

1992年A

——《GTA：圣安地列斯》发生的故事

1992年，在自由城发展的CJ接到了妈妈被杀的消息。不想回Los Santos的CJ，也不得不回去参加母亲的葬礼。CJ刚到Los Santos，便被两个警察Tenpenny和Pulaski拦住，抢走了他的钱和行李。表面上Tenpenny和Pulaski是一对警察搭档，负责解决毒品交易事件，实际他们干的都是肮脏的勾当。Tenpenny杀人不眨眼，Pulaski听从他的吩咐。这两人在处理帮派斗争的过程中，慢慢地掌握了毒品交易市场。Tenpenny帮助Ballas帮派对付Grove Street帮，逐渐成为Ballas帮派的老大。他暗中收买了CJ和他兄弟Sweet的好友Ryder和Big Smoke，派人暗杀CJ的兄弟Sweet的时候，意外发生了，CJ的妈妈"挡住了"子弹。

回到Los Santos，CJ发现自己的家族和Grove Street帮已经快要瓦解，而他的哥哥Sweet还因为CJ的失误导致兄弟Brian被杀的事，对CJ耿耿于怀。CJ希望通过振兴Grove Street帮，得到哥哥的原谅。结果在收复失地期间，Sweet的死党Ryder和Big Smoke露出来原形。

出版商同意和DMA合作推出这款游戏，不过按照他们的要求，游戏名称必须改为“Grand Theft Auto”。就这样，GTA诞生了！

这部作品预定的开发时间是18个月，实际却用了足足30个月。耗时如此之长的原因非常简单，因为这是一款开发异常艰难的游戏。实际开发后，Jones才发现开发过程中的挑战无处不在。由于它具有惊人的复杂交互性，导致每增加一个新元素都要进行测试，以确认它能够对其他地方产生何种影响。测试过程就是噩梦，而玩家有很多方式去完成任务，或者在游戏的世界中引起未知的骚乱，所以测试这些情况的复杂程度可想而知。不受约束是这款游戏最吸引人的地方，DMA工作室又不愿意放弃每个新创意，于是为了实现这些创意，公司的每一个人都使出了九牛二虎之力。

STEP 4 注目！一切罪恶的开始

GTA 1代于1997年推出了DOS版本，Windows和PS版随后推出。1代采用了俯视视角，场景中的人和车辆还有城市都是平面的。这种情况有些类似FC版的《合金装备》，早期版本都是2D俯视视角，玩家控制平面的小人儿在地图上跑来跑去。等到后来硬件性能提高，开发技术成熟，画面3D化才使游戏真正的丰满起来。我觉得GTA 1代很少有人玩过，即便玩过多数也是浅尝则止。理由是这款游戏推出的很早，这种2D画面的GTA，即便后来你想找来重温一下也很难玩下去。一般来说，大多数国内玩家应该是从3代接触到这个系列，然后玩3代的各个版本续作（或者叫资料片）。早一些有人可能玩过2代，比如我本人在DC上玩到GTA 2，不过那年PS2版的GTA Ⅲ已经发售了……

GTA 1代中有3个虚构的城市，分别是自由城(Liberty City)、圣安地列斯(San Andreas)和罪恶都市(Vice City)。这些城市大家现在应该很熟悉吧？！它们后来都成为GTA系列的重要地点，比如GTA Ⅲ发生在自由城，其后的“罪恶都市”、“圣安地列斯”、“自由城故事”、“罪恶都市故事”从名称上就能看出这些游戏的发生地。虽然随着时间的推移，城市的面貌发生了很大变化，不过它们就是1代中的城市。另外，最新作GTA Ⅳ的故事也发生在自由城。

其实这3个城市并不是凭空虚构，它们都是真实城市的缩影：自由城是纽约，圣安地列斯是旧金山，罪恶都市是迈阿密。游戏中的很多建筑和街道都能在这几个美国城市中找到，这正是GTA系列“邪恶”的地方。

1代中共有8个角色可选，分别是Travis、Kat、Mikki、Divine、Bubba、Troy、Kivlov和Ulrika。这几个角色你现在肯定都不熟悉，因为他们在以后的GTA游戏中再也没有出现过。玩家在这8个主角中随意选择，然后在3个城市中按顺序自由行动，获得一定的点数就能够前往另一个城市。玩家在城市中的行动非常随意，不太受区域的限制。挣钱的方式是偷车然后卖掉，获得点数的方式则是引起交通事故和死亡。虽然任务的目的地比较固定，但玩家的行动路线并不固定，完成任务的方式就有很多种，这就是GTA的高自由度。尽管GTA 1代的故事情节比较薄弱，但伟大之处是，从1代开始就奠定了GTA系列的发展方向和核心模式。

趣事1 1代的封面比较有意思，也许为了显得真实，DMA工作室使用了真实照片当封面。场景是纽约警察局，一辆1990年的雪佛兰驶过第五大道和56大街的交叉口，川普大楼是照片的背景。用真实相片当封面在如今是非常罕见的，有趣的是，后来GTA 2同样使用真实照片当封面。

STEP 5 注目！Rockstar North的诞生

艰苦的工作得到了应有的回报，GTA获得了评价和销量的双丰收。不过由于游戏赤裸裸的暴力主题，GTA成为检查机关和媒体的争议对象。当然这些争议本身就是一种很不错的市场宣传方式，Jones并不以为意，甚至他曾轻蔑地说过：“这对我没什么影响，我很高兴为游戏辩护。”

1996年年末，DMA工作室被英国出版商Gremlin Interactive收购。这对Jones来说是个大好消息，他早就有被英国大出版商收购的想法，因为有人支持才能更好地发挥DMA的创造能力。1999年Gremlin公司员工人数达到300人，Jones作为DMA和Gremlin的总创新总监，带领公司继续前进。可是没过多久，公司再次发生变动，时间是在推出GTA 1代的资料片之后，然后开发GTA正统续作的期间，法国出版商Infogrames把Gremlin收购了。公司之间的关系相当复杂，很多时候不是个人的力量能够左右的。面对这种情况，Jones选择了离去，他说他不愿意给infogrames工作，决定自己去进行一些新尝试。不久后，DMA又被它的新母公司卖给了Take Two。进入Take Two后，DMA正式更名为Rockstar North，于是从GTA 2代开始，Rockstar这个logo便出现在世人的面前。虽然选择了离开，但Jones忘不了老公司，一直关注着GTA系列的发展。这次变动让他受益匪浅，他后来说这次变动为GTA系列以后的大爆发奠定了基础。

1992年B

Sweet中了Ryder和Big Smoke还有那两个坏警察设下的圈套，孤军奋战的他被Tenpenny派来的警察逮捕。在监狱的两周审讯中，Sweet的情绪沮丧，他原谅了弟弟CJ，甚至打电话告诉CJ忘记自己。而CJ为了免受监狱之苦，答应为Tenpenny做事。CJ要做的第一件事就是去杀死对Tenpenny不利的警察，然后他被利用帮助Tenpenny进行毒品交易。

来到San Fierro，在Cesar的帮助下，CJ认识了这里的华人黑帮三合会的老大Wu Zi Mu（绰号Woozie）。二人成为伙伴，CJ帮助Woozie消灭了敌对帮派越南帮，Woozie就让CJ去San Fierro的“四龙赌场”帮他看场子。另外还在San Fierro开设了车房，在Las Venturas开设了赌场。CJ抢夺其他帮派的生意，等待重返Los Santos的那一天。



↑逼真的场景让人身临其境。

1992年C

没有忘记倒霉的Ken Rosenburg吧？他在自由城的Las Venturas被迫掌管赌场，当CJ来到这里的时候，他请求CJ帮忙救他一命，因为CJ曾为Leone教父的儿子Joey Leone做事。于是CJ帮助Leone家族对抗Sindacco家族，将他们赶出了Las Venturas，甚至干掉了Sindacco家族的头目Johnny Sindacco。



→这样的场景更像是在向《盗火线》致敬。

经过一番拼搏，CJ获得大量的金钱和威望，终于凑够了重返Los Santos的资本。Sweet从监狱中放了出来，不过他对CJ的奢华生活没什么兴趣，只想振兴Grove Street帮。同时Tenpenny因多项重罪面临指控，结果不是由于证人被杀就是消失，导致证据不足，Tenpenny获得了无罪释放。这件事引发了Los Santos的大规模暴乱，CJ决定回家乡除掉这个祸害。

他先从Ballsa和Vagos帮派手上夺回了不少地盘，然后发现了叛徒Big Smoke的毒品工厂。CJ独自前往工厂将Big Smoke杀掉。Tenpenny看到Big Smoke被杀，发现情况不妙，急忙带着贩毒的金钱驾驶消防车仓惶逃跑。CJ和Sweet紧随其后，与这个坏警察展开追逐战。最终Tenpenny的消防车在天桥上失控坠下，惨死在爆炸之中。

1992-1993年

CJ抢走了Caligula赌场的大量财富，Salvatore Leone教父放弃了那里。不久后Sindacco家族来到Las Venturas接管了赌场。他们将赌场重新运营，在自由城建立了自己的势力。

1993-1997年

Claude和女友Catalina离开San Andreas，前往自由城。但是他们没有直接去，而是在各地抢银行、商店和各种公司。

1994年

Toni Cipriani是Leone家族的高等级黑手党成员。他被命令去杀一个重要人物，成功后离开自由城躲了几年。当风声过去后，Toni才重返自由城。由于走得匆忙，他甚至没来得及和他妈妈告别。



↑丰富的道具使游戏乐趣大增。

趣事2 DMA工作室的含义是什么呢？DMA这个名字来自Amgia简易程序手册，取自"Direct Mind Access"的第一个字母。Direct Mind Access具有程序方面的含义，但是DMA缩写并不代表任何意思。这是Jones有趣的小创意，关于命名，他说"DMA"这3个字母听上去很酷。

STEP 6 注目! 第二次警匪大战

GTA 2于1999年10月22日发售，首先推出的是PC和PS版本，之后才推出DC和GBC版本。PC和DC版本被ESRB评审委员会定为M等级，后来的PS和GBC版本削减了游戏中大量的粗俗语言和血腥度，终于从M降到了T级。（小提示：M等级(Mature)包含暴力内容，可能有性内容。适合十七岁以上的玩家。T等级(Teen)可能包含暴力内容，或性暗示。适合十三岁以上的玩家。）

2代的设定比较奇怪，和系列其他作品不同，GTA 2没有特定的发生时间和地点。游戏中的年代没有具体说明，只是使用"X星期过去了"或者"X分钟过去了"等含糊不清的词汇表示时间。目前关于GTA 2的发生时间有两个说法：一是GTA 2发生在2013年，二是在2000年之前，大概是1999年。2代中的地点是"任何城市"。这个城市有3个区域：第一区域有商业区和赌场、旅店、一家大型精神病院和一所大学。第二个区域是住宅区，其中包含了监狱、一个名为"Disgracelands"的拖车公司、一个调查中心，还有一所大型水电厂。第三个区域是工业区域，包含了一个大港口，肉制品包装厂，还有库里须那庙。

关于模棱两可的时间和地点的设定，我个人认为，也许是GTA 1代的暴力受到媒体过多的批评和责难，要知道有些国家是禁止销售M级游戏的。也许Rockstar希望用科幻的背景设定摆脱人们关于游戏暴力的批判？或者是Rockstar希望转变GTA系列的风格，根据2代这些特殊的设定猜测，也许Rockstar并不满足1代的制作方向，他们希望GTA系列找到新的突破。

2代的主角名叫Claude Speed，你也许有些印象，此人也是GTA 3的主角。Claude坐过监狱，同时患有失忆症。游戏开始，他从低温沉睡系统中醒来，眼前就是这个不知道时间和地点的城市。2代的视角和1代一样，采用了高空向下的俯视，抢车和接电话方式也和前作一样。游戏的目标同样是获得一定的点数，然后到达下一个地方。

GTA 2代新增了黑帮要素和不同的警方，大幅强化了自由度和暴力要素。玩家可以选择加入不同的帮派，当然选择了帮派A就会受到帮派B的敌意，加入帮派B就会被帮派C追杀。玩家的对立面——正义的维护者，也不限于警察，还增加了反恐小组、特别刑警和军队。2代还是玩暴力，玩家置身未知城市，以暴制暴，称霸整个城市为目标。

2代一个很大的改进是"城市活力"。1代城市里的市民基本都是"死的"，到了2代他们不再是环境中的摆设，很多时候能够影响游戏玩法。比如，有时候路边的市民会钻进一辆你拦住的出租车；黑帮和警察之间会发生冲突，无辜的市民被卷入其中。特殊的情况出现，很可能对玩家的行动造成影响，从而改变你的玩法和进程。

前面说了，Rockstar这次做出了一些妥协，他们将PS版在PC版的基础上进行了修改。在暴乱类任务中，目标杀人数被降低。其他改进的地方还有：开车撞死多个黑帮成员汽车会爆炸，将市民带到肉制品加工厂进行"处理"的要素改为Hare Krishna黑帮成员。另外，存档时的声音也被删掉了。

趣事3 上面提到的存档时的声音是什么呢？是这样，GTA 2代的存档方式发生了变化，涉及到了教堂。当你带着5万美元进入城市的教堂后，一个声音说："哈利路亚！这个人的灵魂被挽救了！"然后就存上了游戏的进度。如果你带的钱不够，一个声音响起："下地狱去吧！不捐赠，就没有救赎！"这两个声音显然是对教堂赤裸裸的讽刺。

STEP 7 注目! 你是我的摇滚歌星

Rockstar公司最早成立于1998年，创建者是Sam Houser和Terry Donovan，这两个人在伦敦上学的时候就是朋友，另外还有Sam的兄弟Dan Houser、Jamie King和Gary Foreman。这5个人之前都在BMG Interactive工作，1998年BMG把BMG Interactive小组卖给了Take-Two，于是这些人就来到纽约，进入了Take-Two旗下的Rockstar工作室。就像前面说的，那一年Take-Two收购了DMA工作室，改名为Rockstar North，于是Rockstar和DMA（也就是Rockstar North）这两个"摇滚歌星"共同开发GTA系列。

Jones已经离开DMA，所以下文中的主角变成了Rockstar的Sam Houser。Sam老兄这两年很风光，因为GTA IV就要出了。也许你还记得两年前的华盛顿法庭上，Sam和他的几个同事被美国联邦调查员进行的长达9个小时的轮流审问。问题就出在他们的那款"暴力"游戏上，所以他们的内部电子邮件才被打印了上千份进行调查。Sam自嘲说自己是Rockstar里面的大嘴巴，他说不愉快的事都已经过去了，这些事让Rockstar更加坚定决心。"我觉得很多时候，生活在地球上的人都会遇到

1998年A

——《GTA：自由城故事》中的故事

（GTA III系列涉及了多个黑手党家族和大量的角色，甚至每代的主角都不一样。有意思的是，在所有游戏中，只有一个主角是黑手党成员，他就是《GTA：自由城故事》中的主角Toni Cipriani。其实"罪恶都市"中的Tommy Vercetti也是黑手党成员，不过最后Tommy将家族的老大Sonny杀死，脱离了Forelli家族。）

Toni Cipriani的父亲是Leone黑手党成员，他跟着父亲进入了Leone家族。Toni的妈妈蛮横无理，她始终觉得Toni不如他父亲，对Toni从来就没有顺眼过。1994年，教父命令Toni去杀一个黑手党人物。虽然成功了，但Toni也不得不离开自由城，躲避起来。4年之后，Toni觉得风声应该过了，就重返自由城。这时是1998年，Toni回到Leone家族，他以为会受到教父的赏赐，没想到这几年教父早就安排好替代他的人选——一个叫做Vincenzo Cilli的家伙。Toni被教父安排在这个他讨厌的人手下，不得已为他工作。这时Toni的妈妈觉得儿子败坏了她家族的名声，对他更加严厉，甚至让Toni去做一些几乎是送死的事。当Toni帮助教父摆脱困难后，正式被批准成为黑手党成员，这时Toni的妈妈才原谅了他。这些都是后话。

Vincenzo像废物一样对待Toni，不过碍于教父的威严，Toni只能服从他，给他干了不少抢劫杀人的事。有一次，一个叫JD的Sindacco帮成员投靠了Toni。还有一次，Vincenzo让Toni去取回一辆里面藏有毒品的汽车，结果Toni在取车的时候被警察包围。Toni意识到这是Vincenzo设下的圈套。他和警察大战了一番，终于摆脱了陷阱。事后Toni和Vincenzo翻脸，不再给他工作。在JD的帮助下，Toni在Paulie's Revue酒吧站住了脚。

1998年B

在酒吧这段时间，JD和Toni商量去攻击Sindacco家族，他们找到一个叫8-Ball的玩炸药的小子，一起将赌城变成了大火球。这之后Toni去找教父Salvatore Leone，并见到了教父的妻子Maria。这个骚女人勾引Toni，让他带自己出去玩，找毒品等等。总之Maria给Toni惹了很多麻烦，甚至让Toni和中国城的帮派发生了多起冲突。

之后Sindaccos帮绑架了教父Salvatore，Toni费了不少力气救出他，然后和JD设下埋伏，干掉Sindacco家族成员，抢了他们地盘。随后JD又给Leone家族干了不少事，当他以为Leone家族将要吸收他的时候，有人暗中将他处死！因为Salvatore不相信他，教父认为叛徒永远是叛徒，总有一天他同样会背叛Leone家族。

这段时间，黑手党发源地西西里的一个代表Massimo来到自由城，表面上他要帮助三大家族和平共处。实际上想让家族自相残杀，然后一举占领这里。

1998年C

还记得Vincenzo吧？他联系Toni说要向以前的事情道歉，背地里在船上设下圈套要杀Toni——结果当然是他被Toni杀了。这期间自由城发生了一件事，运输工人反对建造Callahan大桥和Porter隧道进行了全城大罢工，导致Portland和Staunton岛之间的渡船服务关闭。正好此时教父Salvatore要去Staunton岛和那里的老大交涉，Toni带着Salvatore乘车前往大桥，结果到处都是警察。最后Toni急中生智，从打开的大桥上飞跃而过。甩开了警察，并把教父带到了对岸。

在Staunton岛上期间，Salvatore让Toni杀掉市长Roger C.Hole，因为教父认为市长一直找他的麻烦。Toni成功刺杀市长之后，Salvatore正式吸收Toni成为黑手党成员。市长死后，新的市长竞选开始了。这时候那个Avery Carrington的跟班Donald Love已经发达起来，他参加市长竞选。而Leone家族在背地里支持他，Toni亲自出马帮他杀掉一些竞争对手，还将他人的选票进行掉包。

Sandacco和Forelli家族打算联合起来对付Leone家族，这件事被Salvatore发现，打算监视他们，结果又被对方发现，反过来派人包围了Salvatore的别墅。得知消息后Toni赶了回来，将Salvatore别墅周围的喽罗全部杀掉，将教父转移到安全的地方。第二天，Toni用遥控汽车的方式巧妙地将会议在场的人全部杀死，然后Toni将Forelli家族的老大Franco Forelli干掉。为了对付Staunton岛上的Forelli家族，Toni认识了一个坏警察Leon McAffrey和他的搭档Ray Machowski。Leon McAffrey帮助Toni对付Forelli家族，当然作为交换，Toni也要给Leon McAffrey办事。



↑这里比真实的世界还要残酷。

一些不愉快的事情，以便让每一个人都能够保持如同饥饿时的清醒和解决问题的积极性。”Sam很认真的说，“很多人认为我们前几个游戏（GTA III系列）的销售额已经达到了我们的预期，事实上，我们的饥饿感和紧迫感和野心和疯狂，始终不变。这是一个好的感觉，因为没有这些，我们工作的意义何在？”

STEP 8 注目！GTA从此变成3D游戏

城市的郊外，一个警察正在追赶一个年轻人，他们通过一个停车场。前面的嫌疑犯似乎空手，警察手里拿着他的枪，正在找机会开火。停车场附近有些人好奇地看热闹。嫌疑犯从汽车之间穿过，显然这个可怜的家伙想找地方藏起来。“快进那辆悍马呀，哥们！”一个旁观者喊道。嫌疑犯立刻接受了这个爱多管闲事的人的建议。他发动悍马吉普车巨大的引擎，然后猛踩油门将车头猛地转了回去。悍马的铁块车头撞向警察，将他碾成肉末……

“YEAH！”人群中只有一个观众喊了一声，其余的人，大家都被眼前的画面吓住了。这里是2001年E3的展厅，GTA III第一次展示在人们眼前时的情况。“我还记得我们在E3上的展厅，我真的喜欢那种感觉。你知道，我们当时挑选了一些游戏，这些游戏都有续作，这种感觉真不错。”Sam回忆说，“但是所有游戏中GTA III最值得骄傲，我记得那届E3我和Les没有因为游戏暴力被起诉。因为人们对它不是很感兴趣，不过那次我真的被震撼了。我的意思是，《紧急状态》（State Of Emergency）有一个出色的引擎，能够每次玩5到10分钟，特别适合展出。GTA III就不同，它的外表并不那么光彩和醒目。但是假如你去试玩一段时间，你会感到特殊的地方。我还记得那年的E3让我们都变成了对这个游戏充满饥饿的人。”

并不是说GTA III在E3上缺乏亮点，更恰当的解释是很多人起初并不能发现这款游戏的高明之处。还有一个原因是，在GTA 2这款2D游戏发售之前的3年，玩家就已经玩到了《盗墓者》这样的高品质3D游戏，再加上GTA 2的销量并没有达到Rockster的预期，所以当时GTA系列的人气已经不高了。

早在E3之前，Sam就尝试了很多革新方法，尤其是从2D到3D的转变，过程颇为曲折。话说GTA 2的开发即将完成的时候，Rockstar的某人突然拿出了一个自称是2.5D的版本。在外人眼里这个版本就像是视角被等轴固定，有些像《模拟城市》，但是有更多动态的视角。这个2.5D引擎基于GTA 2的引擎修改，但是视角产生的幻觉让你感觉好像在玩3D游戏。Sam觉得应该使用这个引擎来做2代。不过事情已经过去了，无论什么原因，这个2.5D引擎最终没有被使用。不过这一天给Rockstar的员工留下了深刻的印象，他们渴望真正的3D版本的GTA。

将GTA从以前的2D变成3D谈何容易，这是一个非常艰苦的过程。“我记得当我第一次看到小组绘制的画面时，我说：‘这就是我们能做的吗？太不爽了吧。’我记得我第一次见到3D版本被用来抢劫的汽车模型时，我说：‘就是这个，就是这个，太对了’，好像还说了‘我的天啊’，当时我都失态了。”Sam回忆道。项目的开发变得明确，灵感来自Sam Houser和他的兄弟Dan（他最初在GTA III中是故事作家，现在已经是Rockstar的副总了）。按照Houser兄弟的说法，开发一个项目成功的关键是“合作”。

“我觉得开发GTA III的过程非常特殊，有一些东西将我们紧紧联系在一起——事实上能够进入游戏的创意都是来自公司的这里和那里，游戏是很多伟大创意的想法和态度及精力的儿子。公司中的每一个人都将自己投入其中……”Sam解释了什么是合作，其实这和Jones开发1代的情景差不多。

STEP 9 注目！GTA III如沙子一般自由

2001年10月，GTA III在PS2上推出。和1、2代相比，3代最伟大的地方是画面变成了全3D，游戏视角可以随意转动，还可以设置成1代那样的俯视视角。3代还使用了24小时周期和天气的变化，根据时间和天气的不同，引擎模拟出各种效果，比如天空中有不同亮度的变化，阴天、雨天和雾天的效果表现多样，淋漓尽致。仅从画面上看，GTA III在当时就已经无敌了。

当然，3代中GTA系列所特有的高自由度并没有改变，甚至有所加强。关于自由度，人们喜欢用沙盒作比喻。就像给玩家一个“沙盒”，你可以在里面随意行走、抢车、驾车、做任务、使用枪械和黑帮火拼、招妓……不同的人在沙盒中涂鸦方式不同，高自由度的玩法让每个玩家在沙盒中绘制的图形都独一无二。对于自由度，Sam有自己的看法。他觉得如果仅仅是在沙盒中将电影和游戏上画一条线，将游戏用电影的风格表现出来，也许需要10年或者20年才能真正实现这一点。即便真的实现了游戏的电影化，很多人也会不买账，因为很多玩家绝不会重复看一部动作电影。这种想法也许是比较极端，或者说比较专业，但此理论是比较有依据的。对于喜欢电影的人来说，也许可以老实坐着再看一遍相同的情节；可游戏就不容易用同一种方式说服玩家了，毕竟单一的玩法很容易让人感到压抑。玩家也不希望将自己的休闲时光浪费在重复相同的游戏内容上，甚至这样下去你也许

1998年D

Donald Love竞选市长的过程一帆风顺，他和Toni联系，让Toni帮忙处理事情。没想到被人发现了他和Leone家族有联系，于是Donald Love的竞选资格被取消，他的2000万美元投入就这样打了水漂。Donald Love一下子变成穷光蛋，他将错误怪罪于Toni。

Salvatore从监狱中给Toni打来了电话，于是Toni化妆改扮后在接见室见到Salvatore。教父说是Sindacco家族和Forelli家族合伙对付他，他想让Toni给他报仇。于是Toni找了一伙人，杀光了岛屿周围的Forelli成员；然后Toni来到Sindacco家族教父Paulie Sindacco居住的大坝区域，用火箭筒炸掉了Paulie逃跑乘坐的船——至此Sindacco家族彻底消失。



↑你可以在这里做恶，也可以尝试去当一个好人，但难度会更多。

1998年E

当Toni回到监狱报告Sindacco时，教父说来自日本的山口组装备精良，也对Leone家族的地盘虎视眈眈。于是Toni潜入山口组地盘，偷了一辆坦克将武器库的山口组成员全部杀光。山口组老大Kazuki Kasen的妻子Toshiko Kasen和Toni联系，她说她恨自己的丈夫关系帮派多过自己，她想让Toni去偷山口组刚刚运到的军火。Toni一看是个好机会，于是动身前往码头，抢走他们的军火，然后卖给了那个Phil Cassidy。

Donald Love联系Toni，向他道歉，然后说需要Toni的帮助。原来Donald Love以前的老师Avery Carrington来到了自由城，Donald想干掉老师，取得他的财产。Toni出马搞定了这件事。Donald依靠从老师那里夺来的财产东山再起，当然也就和哥伦比亚帮结下了恩怨。

Toni从8-Ball那里买了一个大炸弹，埋到Forelli市场区域的地下将那里夷为平地。回来后，Donald呼叫Toni，原来他的别墅被哥伦比亚帮包围。于是Toni赶过去将他救出来，并送上Avery的私人飞机，离开了这里。

终于Toni接到了教父Salvatore的电话，他已经被放了出来。教父说家族战争和他的入狱都是西西里岛人搞的鬼。结果没过几天，新市长就被西西里人绑架了。Salvatore和Toni动身营救市长，来到帮派所在的小岛，Salvatore发现原来是Massimo策划的这一切。于是Salvatore和Toni配合将Massimo干掉，救出了市长。

Leone家族统一了自由城，并且得到了市长O'Donovan的大力支持。Toni被提拔为家族副头领。游戏最后，Salvatore的一个堂兄来见他，表示西西里和Leone家族要和平相处。Salvatore表示同意，不过当他离开后，Salvatore说他并不相信这个垃圾男人。而离开的老男人小声地说：“坏蛋总有遭报应的那一天……”。（这句话后来成真，在GTA III的故事中，2001年Salvatore被Claude杀死。

2001年A

——《GTA III》中的故事

Claude Speed和女友Catalina离开San Andreas，踌躇满志前往自由城“干一番事业”。抢银行的时候，女友Catalina突然“背信弃义”，向着Claude和一起打砸抢的朋友Miguel开枪。Claude中枪后“幸好”被警察抓住，然后被警察抢救过来。根据常识，作案被抓住就要送到监狱了。结果警车在转移Claude到监狱的路上，哥伦比亚黑帮拦住了去路。黑帮此举可不是为了救Claude，原来车上还有一个大人物。这一幕发生在警车到达The Callahan大桥的时候，哥伦比亚黑帮伏击警车，枪林弹雨地大战一番，黑帮救走了一个老头儿。



↑游戏中也宣扬了种族问题，这款游戏与现今美国社会一样是一个复杂的矛盾体，难以定位。

此时的Claude自然也没闲着，他和8-Ball合作干掉几个警察，趁机逃了出去。8-Ball是个混混，通过他的介绍，Claude认识了Leone黑手党家族的成员——掌管红灯区的Luigi Goterelli。

Claude认识到，如果想对出卖自己的女友Catalina报仇，必须投入到这个罪恶的黑帮社会。因为这是唯一能够找到Catalina的方法！于是Claude开始了自己的犯罪生涯（其实他早就开始了）。

会对游戏彻底失去兴趣。

GTA III发售后立刻登上销量榜榜首。媒体争相发表对游戏的看法，玩家火热讨论自己在游戏中遇到的各种趣事。这款游戏保持长卖，直到2002年还在销量榜的前几位，这种情况一直维持到续作的出现。

趣事4 "沙盒(Sandbox)"其实是一个游戏类型，或者说游戏体制。沙盒游戏的特征是开放的游戏结局（甚至没有结局）和非线性的游戏玩法；或者不强调游戏的整体构造，没有地图区域的概念，允许玩家在游戏中任意行动。就像真的沙盒那样，每个人都能够不受约束地画出自己的图形。所以沙盒游戏也许没有故事，也不过度强调完成任务，这类游戏看中的是让玩家思考任务之外的事。沙盒类型最早于上个世纪八十年代在欧洲兴起，直到九十年代末期才传到北美和日本。代表作是《模拟城市》，不过当GTA系列风靡全球之后，全世界的开发者才真正重视"沙盒"这个游戏类型。

STEP 10 注目！GTA III和多部分册

也许是由于缺少多人联机模式，所以Rockstar极尽全力丰满GTA III的故事情节。游戏中涉及到黑帮冲突和勾心斗角，揭露了警察里面的无耻之徒，还有各种各样的暴力事件。用主线和支线的任务方式牵引流程，你进行主要任务就会发展情节，进行支线任务就能更多地了解GTA世界的背景，同时还能接触到更多的暴力事件。街头暴力、帮派、变态、欺骗、色情、毒品、粗口……这些在GTA III中无处不在，你可以在游戏中找到一切带有龌龊含义的词汇的解释。如果你是一个（能看懂美国俚语的）未成年人，或者有一些阴暗心理的人，我代表我自己请你务必远离这个游戏。如果你是一个理智的人，自信能够接受各种极端的作品，同时保持善良，那么GTA III应该能让你享受到自由游戏的欢乐。说心里话，我们何必相信游戏中的糟粕内容，即便它表现得更加真实。暴力和色情在游戏中的价值是什么？是吸引人的注意力，还是让一款黑帮游戏显得更加真实？上升到更高层次，也许能反映出黑帮和资本主义国家某些特定的本质？或者揭露人类的罪恶？这些我们都没必要去研究，更没必要把别人开发的商业游戏当真，随便玩玩发泄一下就够了（前提是你能忍受）。

3代的故事发生在2001年，主角是2代出现的主角Claude Speed。先说明一下，GTA III之后，Rockstar又推出了多部分册资料片，分别是2002年的《GTA：罪恶都市》，2004年的《GTA：圣安地列斯》，2005年的《GTA：自由城故事》和2006年的《GTA：罪恶都市故事》。这几个游戏都属于GTA III系列，也就是说它们采用了类似的游戏引擎，画面都基本一样。游戏的故事情节互相交叉，比如有些人在这个游戏中出现，然后在另一个游戏中死去。这几部作品的故事年代跨度较大（是游戏中的故事，可不是上面的发售时间），从1971年发展到2007年（2007年是GTA IV的故事，主机Niko Bellic接到了表哥Roman的电话，被骗到自由城）。三十多年的时间会发生些什么事呢？一个街头小混混也许没干几件大事就被人干掉了，一个黑帮家族呢？三十年足够经历几次起伏的发展过程，这就是

2001年B

Claude开始混黑社会，接触自由城的黑手党Leone家族。从Luigi Goterelli开始，慢慢接触到地位更高的Marty Chonks，然后认识了教父的儿子Joey Leone。通过Joey Leone，Claude又认识了家族重要头目Toni Cipriani。Claude为Toni卖命，多次清剿唐人街黑帮三合会，换来的是Claude在家族中的身份的慢慢提升。随着影响力的提高，Claude逐渐得到了黑手党家族的信任，最终被介绍给家族教父Salvatore Leone。

Claude从认识Joey Leone那一天，就帮助Leone家族对抗敌对帮派Forelli。比如干掉向哥伦比亚帮告密的人，和8-Ball合作炸毁了哥伦比亚帮的运毒船等等。为了感谢Claude的功劳，教父Salvatore Leone说要"感谢"一下，实际上却在汽车里放炸弹要杀Claude。幸好教父的情人Maria（又是这个骚女人）看上了Claude，将真相及时通知给他才幸免于难。原来Maria的真实身份是日本黑帮山口组安排在Leone家族的间谍，无处可投的Claude只能给她服务。


↑其他角色也同样表现精彩，丰富的对白堪称游戏的一大卖点。

Maria将他介绍给山口组的老大之一——Asuka Kasen，然后得到了杀死哥伦比亚帮教父Salvatore Leone的任务。

2001年C

在山口组期间，Claude遇到了腐败警察Ray Machowski，他让Claude帮忙干掉同事Leon McAffrey，因为这个人被FBI抓捕，并且要当污点证人举证他。Ray当然不想被牵连，所以让Claude杀死Leon。Claude将MaAffrey杀死在别墅中，然后放了一把火。同时Claude还了解到，一开始被哥伦比亚帮救走的老头儿是Donald Love的生意伙伴，哥伦比亚帮想以此要挟他。这期间Claude找到了背叛自己的女友Catalina的消息，原来她成了哥伦比亚帮老大Miguel的新女友。于是Claude将目标指向了哥伦比亚帮。

Claude接触到Donald Love。这个人从"罪恶都市"中跟着Avery Carrington混，现在已经发展起来了，手里有多个电台，还有一家名为"Love Media"的链锁公司。Claude为他干了一些工作之后，取得了信任。Donald将自己的计划告诉Claude，原来他想挑起帮派战争。他让Claude暗杀日本山口组的老大之一Kenji Kasen，然后嫁祸给哥伦比亚帮，当然这正合Claude的心意。Claude抢了哥伦比亚帮的汽车，然后来到山口组的停车场将Kenji Kasen杀死，故意让几个山口组成员目击到这个过程。于是哥伦比亚帮和山口组的帮派战争爆发了。


↑在游戏中研究其他角色是一件很有意思的事情，与现实社会完全无二。


↑夜晚靡乱的生活实在的反应出了社会中很多的问题，游戏也很真实。


↑人性在游戏中被无限放大，也很残忍的将游戏者的本性释放出来。

帮派战争爆发以后发生了很多事，Catalina派了3个暴徒小组要杀死Claude，而Claude则将哥伦比亚帮的多个据点和运毒飞机搞垮。过程相当惨烈，死的死逃的逃，最后山口组的老大之一Asuka和Miguel被哥伦比亚帮杀死，而Maria被绑架，Catalina用她来要挟Claude。游戏的最后，Claude拿着50万美元赎金前往哥伦比亚帮总部。Catalina拿走了这些钱，然后下命令让小弟们杀死Claude。不用说，Claude当然把哥伦比亚帮小弟们干掉，然后开车追赶Catalina乘坐的直升机。

又经过一通厮杀，最终Claude用火箭筒炸掉Catalina的直升机，救出了Maria，二人离开了这里。最后一幕是，二人走在水坝上，突然一个枪声响起。游戏结束。

GTA故事情节上吸引人的地方，就像一部庞大的黑帮美剧，人物关系错综复杂，每件事情的发生都有头有尾，有巧合也有突发情况，相当具有娱乐性。

STEP 11 注目! 删减修改911事件

GTA Ⅲ原定于10月2日发售,实际上市日期是10月22日。游戏在上市前的几个星期又延期了一次。GTA Ⅲ正式版推出之后,人们发现一些以前展出时的宣传场景没有了。其实这种情况完全正常，我们知道很多游戏都出现过类似情况。不过GTA Ⅲ的情况很特殊，因为发售前的那个月的11日发生了震惊全球的恐怖袭击事件——美国911。

所以尽管在2001年10月2日之前，GTA Ⅲ已经被进行了多次修改，也不得不再次修改游戏内容。2001年9月19日游戏发售前的半个月，正在纽约市曼哈顿的Sam Houser发表声明，解释了延期3个星期上市的原因。

"我们的所有大作，包括GTA Ⅲ都要延期几天了。这个决定基于两个原因，首先在曼哈顿工作有些困难，因为从上周基本通信设施就总是中断（是受911影响的）；第二是我们上周目击到纽约市遭受的恐怖袭击后，我们觉得有必要对我们的全部内容重新进行审查。对于GTA Ⅲ，由于这个游戏非常巨大，所以检查一遍不是个短暂的过程。目前我们已经发现了一些上文提到的，令我们不能感到满意的地方，还有两个非常特殊的游戏玩法也不再适合这个游戏了。对于多次延期，我们对所有期待这个游戏的人说声抱歉，但是我肯定你们能够明白我们的理由。"

最明显的修改是警车外表喷漆。为了避嫌，原本在预告片中出现的警车是蓝条加白条的喷漆，类似纽约警车；正式版的警车是类似熊猫的黑白条喷漆，类似洛杉矶警车。GTA Ⅲ的官网上也有这些警车的截图，同样在恐怖袭击发生的一周左右，官网上的图案也进行了修改。

另外正式版游戏中还删掉了一个游戏中的人物Darkel，他是一个破坏城市经济的恶棍。有一个任务是偷冰淇淋车引起行人注意然后引发爆炸事件。911发生后，Darkel的任务都被删掉了，这个角色能够在说明书上见到，角色的结构也能够在游戏文件中找到，同样是为了避嫌，他也被删掉了。另外，还有传闻说，GTA Ⅲ中缺乏飞机任务也是因为911事件而修改掉的。尽管Dodo机场有一架飞机，不过机翼意味深长的短，还非常难开。

STEP 12 注目! GTA Ⅲ就是电子毒药

GTA Ⅲ发售后发生了很多事。就像前面说的，GTA Ⅲ的销量非常成功，不过公众对电子游戏中暴力的争议也达到了顶峰。很多人认为GTA有教唆青少年犯罪之嫌。不少现实中的青年暴力犯罪事件都和GTA扯上了关系，GTA中的暴力和色情甚至引发了大面积的道德恐慌。据媒体报道,2003年10月，美国纽约一对精神异常的父子用狙击枪杀死4人，这个儿子表示他经常玩GTA等狙击射击游戏,所以滋生了变态杀人的兴趣。2004年6月,美国两个过度沉迷GTA的少年持枪抢劫，并将路人杀死。2004年新墨西哥州发生的凶杀案也和GTA有直接的关系，案件是14岁男孩用枪残忍地杀死了自己的继父、继母和继母的女儿。杀人的动机是常年遭受继父在精神和肉体上的虐待。不过专家指出，如果不是玩了GTA，这个名叫Cody的小男孩也不会做出如此疯狂的举动……

这类事件不计其数，由于GTA的暴力和色情一直备受关注，涉及到GTA的事件大家都会争相报道，所以想看在网上能找到一大堆。而2006年的《GTA：圣安地列斯》中被人发现的那个不堪入目的暴力色情小游戏"热咖啡"，则将GTA的批判和争议推向了高潮，其余波至今未平。当年电软专题报导过"热咖啡"事件,感兴趣的朋友可以翻翻以前的杂志。

Rockstar开发很黄很暴力的游戏一直受到公众的谴责，不过他们有变本加厉的意思。比如《校园恶霸》(Bully)和《狩魔猎人2》(Manhunt 2)这两个游戏，就一个比一个猛。去年6月份《狩魔猎人2》被ESRB评为AO级（仅限成人），直接遭到了主机厂商的封杀：索尼和任天堂均表示不会让这款游戏在他们的主机上发售。这个游戏对应PS2、PSP和Wii，主机厂商禁止AO级的游戏，它就没有任何出路了。另外美国多数零售商也不卖AO级游戏，所以Rockstar不得不修改删减过火的内容，将AO级降为M级才算勉强上市。搞笑的是，去年他们在Xbox 360和Wii上推出的体育游戏《乒乓球》，由于过度正常，没有任何暴力和色情要素，甚至让媒体和玩家大跌眼镜。Rockstar的上家Take Two向来喜欢这种作品，所以即便关于Rockstar的争议从没停止过，他们以前的游戏续作同样照出不误，而且新作不断。

目前来看,GTA系列已经形成了越卖越好的趋势。个人认为,GTA的知名度在很大程度上就是被大众反对游戏中"没必要的暴力和色情"的呼声炒作出来的。就拿GTA Ⅳ来说吧，这款游戏还没正式发售，就已经见到很多国外专家教授号召大家抵制了。比如4月25日的消息，加拿大警方发言人Kevi Brookwell表示，他们很担忧游戏中的暴力因素。因为小孩子不能理解暴力，心理上会受到影响。美国加州的参议员Leland Yee发表声明，奉劝家长不要给孩子买GTA Ⅳ，还说GTA系列向来就在ESRB评审中作弊。他拿《GTA：圣安地列斯》的"热咖啡"说事儿，说ESRB根本就不看游戏内容，只是审查游戏中的视频，所以游戏中藏着"热咖啡"这种变态的内容也不会被发现。《GTA：圣安地列斯》被评为M级（有"热咖啡"存在确实应该是AO级），这个等级对应成人，不过没有规定不能卖给小孩。事实上，联邦贸易委员会调查结果显示，42%的13至16岁的孩子在没有大人陪伴的情况下买M级游戏。

这种报道非常多，我本人是支持这些观点的。也谈不上支持，因为这些都是其他发达国家应该担忧的事，咱们国内本来就没有行货，也就没什么意义呼吁孩子们远离GTA。本来就够远的了……咱们讨论这个还不如讨论打击盗版实在。

前面谈到了道德恐慌,这里说两句题外话。道德恐慌不同于普通意义的争议。争议一般比较肤浅，道德恐慌则涉及到人类的道德观，有可能颠覆社会道德观，甚至影响社会进步。前不久的艳照门和大众关于此事的争论，就快上升到道德恐慌的程度，所以有关部门赶紧出法律禁止是很必要的手段。其实在电子游戏行业，"电子海洛因"这个称号就是典型的道德恐慌。青少年玩游戏导致了犯罪现象的出现，公众就开始担心来自游戏的威胁，他们努力强调游戏是电子海洛因,是洪水猛兽，然后通过立法等手段进行管制。作为对立方的玩家们则为电子游戏摇旗呐喊，呼吁公众应该正视和了解电子游戏的本质，声讨主流意识的关注程度已经超过游戏可能产生的危害。双方都想争取更多的话语权，于是就这样进行着激烈、无休止的争论。这种情况一直存在，国内外都有，不过讨论范围和深度和内容的区别较大，已不在本文的涉及范围，就此打住。

STEP 13 注目! 欢迎来到罪恶都市

前面说到GTA III中缺乏飞机要素，所以到了“罪恶都市”时代，Rockstar直接找到了扩充游戏要素的方向，那就是：“向上”。实际上GTA III也不是完全没有飞机，Dodo机场不是就有一架飞机可以开吗。当时正逢美国遭到恐怖袭击，这个机场在没有修改掉的情况下保留了上面的飞机。Rockstar的态度很明确，他们认为如果游戏中只有机场，而没有飞机，或者仅放一个飞机模型在那里，都显得不真实。过了那段特殊的日子，罪恶都市中增加了大量飞机。这次玩家可以在飞机上鸟瞰Rockstar的建筑艺术了。

其实早在GTA III之前，Rockstar就有了制作“罪恶都市”的打算。Sam回忆说：“大概在1995年或者2001年，这很难说。从很多地方看来，罪恶都市仅仅是GTA III内容的扩充，两者有很多相同的核心系统和设计，就好像开发双版本那样，开发罪恶都市的周期相当短。因为我们可以用类似的想法，这些想法甚至从GTA 1代就已经形成了。”

早在开发GTA 1代资料片London pack的时候，他们就有了制作上个世纪80年代迈阿密的打算，可惜由于很多原因一直没有实现。Rockstar对上个世纪80年代的迈阿密非常感兴趣，无论是当时的氛围、文化、时尚、音乐等一切，都让这些Rockstar的开发者们着迷。Sam的兄弟Dan认为80年代的迈阿密充满了阳光，到处是迷人富裕的景象，玩家开着一辆敞篷赛车穿过洒满阳光的街道，感觉既有趣又酷。而Sam觉得那是一个犯罪的光辉时代，光辉到甚至你都感觉不到犯罪。你在街上目击刺客枪杀了一个人，可是你有毒品和金钱，所以你觉得这件事很爽。地理上，迈阿密是整个拉丁美洲和加勒比的大门，罪恶滚滚而来，于是80年代的迈阿密就成了这样一个疯狂的美丽都市。

电影《疤面煞星》(Scarface)对GTA系列的影响极深，甚至可以说是GTA III中流淌着《疤面煞星》的血液。而《GTA：罪恶都市》更多的受到《迈阿密风云》(Miami Vice)的影响。《迈阿密风云》从84年到89年，一共推出了5季，大概有110集。Sam说这部连续剧他们看了很多遍，甚至把质量很渣的VHS录像带看坏掉，他就从eBay上买下全套DVD，然后再一遍遍地看。Sam对《迈阿密风云》的喜爱直言不讳，觉得这个美剧简直不可思议，每次看都很激动，听到一些台词的时候还会大笑。另外，《迈阿密风云》的每一场戏就像游戏中的一个任务，这是Rockstar工作人员最喜欢的一点。他们觉得里面的演员特别酷，配合难以置信的汽车飞机和轮船，喜爱程度已经无法形容了。Sam说他自己最牛的举动是，开发完成GTA III之后，马上跑回家重看《迈阿密风云》，就这样又看了一年，而且这一年里除了这部片子，他就没看过别的。

《迈阿密风云》剧中的创意很容易被游戏“盗用”，比如Rockstar在GTA游戏中使用了《迈阿密风云》的混音音乐，使用了类似的镜头，游戏中的情节甚至游戏名称“Vice City”都是向“Miami Vice”致敬。可不要忘了，GTA游戏不是电影式的直线流程，Rockstar要根据GTA III的特性开发出庞大主线和直线交错任务。所以GTA III发售后Rockstar只休息了一个月，就开始了罪恶都市的开发。由于GTA III获得了成功，人们对续作的期待逐渐升高，随之而来的罪恶都市的开发压力变得极大。而Rockstar内部已经确定了罪恶都市的开发周期，从开始到结束只有9个月。

没有忘记GTA之父Dave Jones吧？！他曾表示他最喜欢“罪恶都市”，他认为《GTA：罪恶都市》是整个系列的巅峰（当时还没有GTA IV哦）；《GTA：圣安地列斯》就有些让人失望，因为风格实在是太黑暗，任务也比较重复，而且“热咖啡”的发现将道义上的最后一丝遮羞布也扯掉了。

STEP 14 注目! 请你喝杯热咖啡

“罪恶都市”之后就是“圣安地列斯”。说到这个游戏，熟悉的玩家肯定都先想到“热咖啡”。“热咖啡”的具体情况已经是老生常谈的话题，不想多说了。对于“热咖啡”事件，Sam说：“我不想大家因为‘热咖啡’而记住这款游戏。当‘热咖啡’事件发生后，我害怕之一就是人们会忘记游戏中美丽的东西，仅仅记住了这件事。”发现“热咖啡”的人叫Patrick Wildenborg，我记得他曾说过等GTA IV出了，同样要认真挖掘一番，找找还有没有这类场景（很大程度上，发掘GTA中的小细节是玩这款游戏的一大乐趣）。如今GTA IV已经发售了，不知道这位老兄行动起来没有。

还有一件事比较有意思，就是《GTA：圣安地列斯》的ISO泄露。泄露事件本身很简单，在“圣安地列斯”发售前6天，游戏ISO被人泄露到网络上。我所谓的有意思是，如今这件事又出现了！原定2008年4月29日发售的GTA IV，Xbox 360版的游戏ISO同样提前6天泄露！无论是什么原因，也不管你信不信，事情总是惊人的一致。对于GTA IV的泄露，Sam老兄并不当回事（起码表面上是这样）。就在游戏泄漏后的第二天，他发表声明说GTA IV的ISO虽然泄露了，但是对GTA有爱的玩家难道只玩ISO吗？放心，他们肯定会买Z版的，我们并不担心之类的话。我不记得“圣安地列斯”泄露时的情景，不过我估计Sam当时也是这样说的——理由是时光又轮回了。

“圣安地列斯”对于Rockstar工作室来说，除了发售后官司缠身，更多的是开发中的矛盾。从GTA III到罪恶都市，Rockstar已经挖空了心思改进和增加内容。到了圣安地列斯，这个游戏的地图一直在扩大，游戏不断地增加各种新要素。在这个过程中，Rockstar得到了不少人的意见，他们觉得“是不是有什么东西太大了？”对于这一点，Sam认为这是没办法的事，Rockstar能做的是，给感觉游戏“太大”的玩家更多选择，没有第二个方法。

游戏场景过大，通常会导致游戏读盘速度和频率的提升，Rockstar通过改进读盘技术很好地解决了这个问题——这也是“圣安地列斯”和之前GTA的区别，穿梭于不同城市没有任何读盘时间，唯一需要读盘的地方是出现过场画面的时候。

然后就是大量的新要素的加入。比如游戏视角、战斗方式、控制方式，甚至是游戏菜单，在“圣安地列斯”中都进行了重制，新增加了自行车、火车、沙滩车、联合收割机、街道清洁车、气垫船等大量乘物，使“圣安地列斯”中的乘物数量达到近200种，而GTA III大约只有85种。根据乘物的不同，游戏中的玩法相当多。汽车引擎和驾驶要素参考《午夜俱乐部》(Midnight Club)改进（这款街头赛车游戏同样是Rockstar的作品），允许玩家对车辆进行喷漆修改。另外游戏中增加了类似《狩魔猎人》的潜入玩法，人物和故事方面增加了大量RPG成分，比如给主角换衣服和饰品，做发型和纹身。主角的饮食会影响到身材的变化和身体素质。关于这些RPG成分，Sam说玩“圣安地列斯”的时候，他都分不清自己和CJ的区别了（CJ是“圣安地列斯”的主角）。玩家和城市中NPC的关系更加亲密，比如你手下的小弟会根据你的声望和行动作出反应；你还可以泡妞，时机成熟的时候来个“热咖啡”……其他新要素还有帮派战争，抢地盘和各种小游戏（篮球、台球、跳舞、街机、赌博机、赌马等）。简单地说，“圣安地列斯”融合了大量《模拟人生》类型的要素。最终变成了一个巨大的游戏，场景大，故事大，什么都大。

现在来看，过于庞大的“圣安地列斯”存在不少问题。最大的问题是场景密度低，给人的感觉不太充实，比如里面有大面积的沙漠山区和乡村。有人形容“圣安地列斯”属于变态的大，还是有些道理的。这样就不可避免地出现了Jones说的问题——游戏中重复的任务过多。Rockstar也认识到了这个问题，所以在“圣安地列斯”之后，开发组改变了制作方向。GTA IV不再和前作拼场地的面积，而是加强细节和真实度。实际反应在GTA IV的场景缩小了，不过不少建筑都可以进入。无论是画面还是物品设计，GTA IV中的细节都异常真实。

STEP 15 注目! 罪恶都市和自由城的故事

GTA III系列还有两款游戏——《GTA：自由城故事》和《GTA：罪恶都市故事》，我可没有忘记。实际上，我玩的最多的GTA游戏就是PSP上的这两款，因为便携嘛！总的来说，PSP游戏给人的感觉一般，国内似乎只有《怪物猎人P》玩的人比较多。《怪物猎人P》系列在日本的销量最高，而PSP的这两款GTA在欧美的销量和《怪物猎人P》有一拼。

2005年到2006年，Rockstar在PSP上推出了两款GTA游戏，“自由城故事”和“罪恶都市故事”。“自由城故事”发生在1998年的自由城，“罪恶都市故事”则发生在1984年的罪恶都市。这两款游戏同样是Rockstar开发，不过这次是Rockstar Leeds工作室。

Leeds是一个英国的城市的名字，Rockstar Leeds就是根据这个城市命名。有意思的是，Rockstar Leeds其实坐落在Pudsey，已经在Leeds市的外面了。Rockstar Leeds的前身叫Mobius Entertainment，成立于1997年，主要开发掌机游戏，以前开发过GBC和GBA游戏。2004年4月，Rockstar将这个公司收购，改名为Rockstar Leeds。当PSP推出后，他们负责开发PSP上的这两款GTA游戏。

《GTA：罪恶都市故事》和《GTA：自由城故事》都是对GTA III进行补充。作为掌机版，这两部作品的素质丝毫不比前作差，无论是游戏画面、内容和玩法，没有缩水不说，甚至在很多地方增加了新要素。

《GTA：自由城故事》引起的最大风波是存档漏洞。2005年，PSP黑客发现了这款游戏中的存档漏洞，然后利用漏洞能对PSP进行固件降级。之后《GTA：自由城故事》游戏UMD一盘难求，网上的价格被炒了几倍，可算是游戏界的一大趣事。

STEP 16 注目! 2007重返自由城

《GTA：罪恶都市故事》之后就是大家期待的GTA IV了。时隔多年，GTA III系列终于画上了句号。但GTA III“一声枪响”之后，故事并没有结束。爱好者们期待GTA IV，想知道GTA III主角Claude的情况，也希望看到以前的老朋友。

从作品本身来说，去年Rockstar在Xbox 360上推出的实验作品《乒乓球》已经让大家见识到了RAGE引擎的威力，所以毫无疑问，使用“乒乓球”引擎的GTA IV必将带给玩家全新面貌的自由城。

Niko Bellic接到了堂兄Roman的电话，让他来自由城享受“美国梦”。Niko兴高采烈地来到自由城，才发现完全被堂兄骗了。事实上，Roman被几个帮派欺负，他需要Niko的保护。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE

目录 CONTENTS 2008年14期 VOL.231

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京京华虎彩印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「横行霸道4」



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE

目录 CONTENTS

2008年14期 VOL.231

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



SPECIAL 特别策划

GAME GUIDE 攻略评析

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京京华虎彩印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「横行霸道4」



Focus on Game News VOL.229

游戏新闻眼

游戏新闻眼 天下！最全面的报道尽汇于此！



任天堂发表年度业绩数据 NDS累计销量突破七千万

本刊讯 任天堂公司于4月下旬公布了2007年到2008年的3月期业绩决算数据。在4月24日公开发布的决算简报中，任天堂详细列举了各项收益数据，并就经营成绩进行了具体评析。在业绩统计期间内，任天堂的主要产品NDS主机达成了历史累计销量7060万台，Wii主机达成了历史累计销量2445万台的成绩。此外，任天堂于2007年决算发表会上公布的中期年间软件销量3亿套的目标也已经成功达成。

另据报道，任天堂旗下的主机在2007到2008年共有28款软件销量突破百万，其中包括NDS软件15款、Wii软件12款和GBA软件1款。

创下历史新高的连接业绩

任天堂本次公布的业绩数据显示，从2007年4月1日到2008年3月31日，任天堂的总销售额为1兆6724亿日元，与上年度相比增加73%；营业利润为4872亿日元，与上年度相比增加115.6%；经常利润为4408亿日元，与上年度相比增加52.6%；纯利润为2573亿日元，与上年度相比增加47%，其中的每一项都达到了历史最高值。在这一年当中，任天堂在日本国内的销售额为3245亿日元，海外比率达到80.6%，日本本土以外市场的增长趋势非常明显。

在分机种的业界数据方面，NDS持续了良好的销售态势，期间内全世界合计销量为3031万台，历史累计销量达到了7060万台。《口袋妖怪·钻石/珍珠》《更锻炼大脑的DS训练》等长销型软件在全世界展开是推动NDS主机销售的重要原因。此外，《马里奥聚会DS》和《赛尔达传说·梦幻沙漏》等重头新作的推出也进一步提升了任天堂自社软件的销量。本业绩决算期间结束后，NDS累计百万销量软件的数量从30款上升到了57款。

另一方面，Wii在期间内的全世界合计销量为1861万台，历史累计销量达到了2445万台。软件方面，《Wii Fit》《任天堂明星大乱斗X》等软件在日本国内即取得了惊人的销售成绩，《超级马里奥银河》《马里奥聚会8》《Wii Sports》《第一次的Wii》在世界市场上的销售势头也非常好，对主机的市场推广起到了重要作用。本业绩决算期间结束后，Wii累计百万销量软件的数量从5款上升到了26款。

年间三亿套软件销量达成

在此次的业绩报告中，任天堂同时公布了年间软件方面的具体销售情况。

NDS方面，日本国内的年间软件销量为3989万套，北美为6517万套，欧洲为8056万套，合计1亿8562万套。从业绩数据的演变来看，日本国内的销量比前一年有所下降，但随着主机的海外展开，NDS软件在北美和欧洲市场上都有显著增长，因此整体软件销量仍然比前一年度的1亿2355万套有较大的提升。上面提到的《口袋妖怪·钻石/珍珠》年间销量为956万套，历史累计销量1477万套，《更锻炼大脑的DS训练》年间销量1181万套。历史累计销量2381万套，切实起到了支柱型软件的作用。

Wii方面，日本国内的年间软件销量为1494万套，北美为6488万套，欧洲为3979万套，合计1亿1960万套。2007年是Wii全面发展的一年，每个业绩统计区域的销量都比前一年度增长了一倍以上，特别是北美市场方面增长非常突出，充分显示了Wii在北美市场上的强大市场潜力。其中，《Wii Fit》的销量为185万套，《任天堂明星大乱斗X》日版销量为161万套，美版销量为324万套，合计485万套。这些强力的软件作品有力支持了Wii的市场拓展。

一年前，在2007年4月28日召开的任天堂2007年3月期决算说明会上，任天堂社长岩田聪曾经宣称"准备在中长期建立起NDS与Wii年间软件销量3亿套的市场"。但在刚刚过去的这个财年中，NDS的软件销量超过了1亿8千万，Wii的软件销量超过了1亿2千万，这个"中长期目标"仅仅用了一年就实现了。恐怕，连岩田社长自己都会对这种业绩增长的惊人势头感到吃惊。

另据4月末的消息报道，任天堂在此次业绩统计期间内共有28款软件的销量突破百万大关。右面的表格显示了这些重头软件的年间销售数据。（单位：万套）

详尽分析之上的次期评估

在本次年度业绩报告中，任天堂就统计期间内的经营成绩进行了详细分析，并做出了下一年度的预期及展望。

报告首先对任天堂面临的世界经济环境进行了整体分析。当前日本优良企业的设备投资整体呈现坚调推移的状况，出口贸易有上升趋势，但由于世界原油价格和原材料价格上涨，再加上美国次级房贷危机引发的金融动荡，很多企业的收益都呈现原地踏步状态，前景很不明朗。特别是对于在美国市场上发展的企业来说，随着住宅投资的大幅减少，进入2008年以后，景气倒退逐渐成为现实问题。在欧洲市场上，企业的整体发展也呈现减速的迹象。

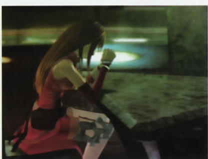
报告随后对任天堂自身的成绩进行了说明。与市场大环境相比，任天堂在这一年间业绩的大幅增长可以说是一种特例。报告将业绩增长的原因依旧归结在"扩大游戏人口"基本战略的实现上。继NDS在日本实现了游戏用户层的成功拓展后，任天堂的"重视直观，让任何人都可以享受游戏乐趣"的新游戏理念于这一年中在欧美市场上也得到了实证。在下一个财年的业绩预期方面，任天堂预估的总销售额为1兆8000亿日元，营业利益5300亿日元，经常利益5500亿日元，当期纯利益3250亿日元，市场预期中表达了在次期继续强化世界市场经营的态度。

GBA				
游戏名称	期间内合计	日本	欧美	历史累计
口袋妖怪 火红/叶绿	117	10	106	1182
NDS				
游戏名称	期间内合计	日本	欧美	历史累计
口袋妖怪 钻石/珍珠	956	34	922	1477
更锻炼大脑的DS训练	653	63	590	1083
锻炼大脑的DS训练	528	40	488	1298
任天狗（各版本合计）	507	24	483	1867
新超级马里奥兄弟	466	79	387	1416
赛尔达传说 梦幻沙漏	413	91	322	413
马里奥聚会DS	362	179	184	362
马里奥赛车DS	342	83	259	1045
DS眼力训练	252	98	154	252
欢迎光临 动物之森	205	54	151	953
头脑轻松教室	159	13	146	501
口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队	158	157	–	158
超级马里奥64 DS	138	10	128	612
口袋妖怪战队	119	1	118	270
耀西岛DS	104	48	55	291
Wii				
游戏名称	期间内合计	日本	欧美	历史累计
Wii Sports	1629	159	1470	2156
第一次的Wii	889	122	766	1151
超级马里奥银河	610	93	517	610
马里奥聚会8	486	126	360	486
任天堂明星大乱斗X	485	161	324	485
超级纸片马里奥	227	50	178	228
Wii头脑轻松教室	226	38	188	226
Wii Fit	185	185	0	185
马里奥足球 激情四射	177	24	153	177
林克弓箭+Wii Zapper	171	–	171	171
银河战士3堕落	131	8	123	131
赛尔达传说 黎明公主	125	1	123	452

软件 日本专讯 NDS新作《世界毁灭》

本刊讯 SEGA于4月下旬公布了NDS新作《世界毁灭(World Destruction)》，这款原创角色扮演游戏预定于今年夏天发售，价格未定。

《世界毁灭》的开发团队是由很多著名游戏制作人集结而成的。本作的角色设定由负责过《异度装甲》《异度传说I》人设的田中久仁彦担任，剧本编写由开发《时空之轮》《最终幻想XI》的加藤正人担任，音响制作由负责过《时空之轮II》《马里奥聚会》的光田康典担任。本作的开发方是推出过NDS战略角色扮演游戏《弧光之源》的Image Epoch。



本作在影像制作上非常着力。

本作的主人公是一位性格温和，有些容易随波逐流的少年。有一天，少年接到了一份"世界扑灭委员会"的入会通知。这个奇怪的组织声称，少年是"毁灭世界"的关键人物。于是，少年在离奇的境况下结识了为特殊理想而战斗的同伴们，并在旅途中同时感受到了世界的扭曲与美丽。

除特殊的世界观外，本作还设计了具有高度概念的"双画面战斗系统"。战斗采用回合制，但行动时，玩家要像格斗游戏一样输入指令来使用招式。

事件 日本专讯 SEGA变更经营体制经营

本刊讯 SEGA SAMMY HOLDINGS于4月25日公布了新的经营体制，SEGA和SAMMY两方都进行了大的人事变动。

在SEGA的新经营体制中，SEGA原AM事业统括本部长臼井兴胤将出任新的董事长兼COO(首席运营长官)。公司同时废止统括本部，改编成五事业部和五本部制。事业部总共分为AM机器销售事业部、AM设施事业部、AM海外事业部、国内CS事业部和欧美CS事业部五个，本部分为管理本部、AM研究开发本部、CS研究开发本部、AM生产调度本部和新规事业本部。在SAMMY的新经营体制中，原SAMMY董事长兼副社长中山圭史将出任社长兼COO，原SEGA董事长小口久雄解除董事长职务，并兼任SAMMY董事。今后，SAMMY将把经营重点放在弹子事业上。另外，SEGA和SAMMY的上级资产管理公司SEGA SAMMY HOLDINGS董事长兼会长里见治将继续出任CEO(首席执行长官)，与新任COO一同致力于强化公司收益的工作。

从去年年末到今年年初，SEGA SAMMY陷入经营不振的局面，并因此而被迫缩小事业规模。年初时，SEGA关闭或出售了旗下110家娱乐营业设施，呼吁部分社员自动辞职，还中止了原本正在建设的大型娱乐项目。此次变更经营体制堪称SEGA SAMMY经营改革的核心举措，这家公司今后的发展还值得进一步关注。



软件 日本专讯 Wii《海贼王》出续作 岛上展开全新冒险

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES公布了将于今年夏天在Wii上发售动作冒险游戏新作《海贼王·无尽航海Episode 1随波荡漾的秘宝》的消息。这款新作的具体发售信息目前还没有确定。



《海贼王·无尽航海Episode 1随波荡漾的秘宝》是2007年4月在Wii上推出的动作冒险游戏系列《海贼王·无尽冒险》的正统续作。前作中受到好评的冒险、动作与角色扮演要素相结合的游戏风格在本作之中得到了进化，细节处理上变得更加精细。《海贼王》原作中的主要角色将继续在本作中集体亮相，除此之外，本作中还将有新角色登场。

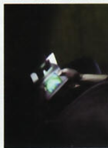
前作当中，"麦秆海贼团"的成员们主要在同一个小岛中展开冒险，而在这次的新作里，主人公路飞等人将乘船在各个小岛间巡游。因此，本作中的"新发现"也将比前作更加丰富。航海用的船只是海贼团的据点，除拥有各种实用机能以外，还搭载了"水族馆"等有趣的欣赏要素。

软件 日本专讯 S·E推出恐怖新作《无名游戏》登陆NDS

本刊讯 SQUARE·ENIX于近日公布了NDS新作《无名游戏》，这款恐怖文字冒险类新作将于今年7月3日发售，价格为5040日元。这是SQUARE·ENIX史上第一款自社开发的恐怖文字冒险类游戏。

《无名游戏》的主人公是一位20岁的普通大学生。有一天，主人公听到了关于一款玩过后就会死去的神秘游戏的传闻。随后，抱着好奇心理而玩了这款游戏的学长从主人公的视线中消失了。感到不安的主人公来到学长的家中，见到了难以想象的凄惨光景。紧接着，主人公自己的掌机上突然被强制下载了这款可怕的游戏……

本作的流程分成"现实"与"游戏"两个部分，"现实"画面为纵向显示，采用3D实拍风格，而"游戏"画面为横向显示，采用早期游戏的点阵绘图风格，玩家在游戏时需要不时变换NDS的拿法。这种现实与虚幻的交替形成了特殊的氛围，使玩家能够拥有更加身临其境的体验。



4月24日

●BANDAI NAMCO GAMES公布了Wii新作《海贼王·无尽航海Episode 1随波荡漾的秘宝》，这款动作冒险游戏将于今年夏天发售，价格未定。本作是根据日本著名漫画《海贼王》改编的Wii动作冒险系列《海贼王·无尽冒险》系列的正统续作，在系统上实现了进化。**(请见本刊详细报道)**



●任天堂澳大利亚公司开设了面向自社商品用户的会员制组织"任天堂俱乐部(Club Nintendo)"，用户可以在官网上免费注册成为会员，然后只要使用软件包装中的PIN码进行登录，就可以获得相应的"STAR点数"，使用这种点数可以在官方网络服务上下载限定的服务内容。此前，任天堂已经在日本开设了这种会员组织。

4月25日

●SEGA公布了NDS新作《世界毁灭》，这款RPG新作由田中久仁彦担任角色设定，加藤正人担任剧本编写，光田康典担任音乐制作，游戏预定于今年夏天发售，价格未定。**(请见本刊详细报道)**

●SEGA SAMMY公布了新的经营体制，SEGA方面，原AM事业统括本部长臼井兴胤将出任新的董事长兼COO，公司同时废止统括本部，改编成五事业部和五本部制；SAMMY方面，原董事长兼副社长中山圭史将出任社长兼COO。**(请见本刊详细报道)**

●KOEI宣布，将于今年7月31日在NDS上发售《信长的野望DS》的续作《信长的野望D2》，价格为5040日元。本作以《信长的野望·武将风云录》的系统为基础，并导入了原创要素"战术"。

●SQUARE·ENIX公布了NDS新作《无名游戏》，这是SQUARE·ENIX自社开发的第一款恐怖文字冒险游戏，将于今年7月3日发售，价格为5040日元。在本作中，玩家将扮演一名普通的20岁大学生，解开一款传说中与死亡相连的神秘游戏中隐藏的谜团。**(请见本刊详细报道)**



●SQUARE·ENIX宣布预定从今年10月1日起进行新的公司改组，总公司作为管理资产的上级持股公司而分离，并更名为SQUARE ENIX HOLDINGS，现有各项事业将成立新的全资子公司进行移管。SQUARE·ENIX的事业近年来呈扩大趋势，此次进行公司改组，是为了进一步明确各事业的财务结算，并强化责任体制。据悉，这项决议将在6月召开的董事会上进行正式决定。

4月26日

●SEGA公布了Wii新作《忌火起草·解明篇》，这款恐怖文字AVG游戏将于今年夏天发售，价格未定。《忌火起草·解明篇》是先前于PS3上发售的《忌火起草》的完全版，由SEGA和CHUNSOFT共同开发。本作中收录了全新制作的剧情，以及PS3的网络下载篇章“粉红篇”。

4月28日

●CAPCOM公布了PSP新作《Fate/Tiger斗技场Upper》，这款3D冒险对战游戏预定于今年夏天发售，价格未定。本作是PSP游戏《Fate/Tiger斗技场》的续作，除设计了新的剧情主线外，还追加了新系统和新角色。（请见本刊详细报道）



●KONAMI重新发表了PSP游戏《实况能量职业棒球PORTABLE 3》延期后的发售日，这款职业棒球与棒球队育成游戏将于今年5月29日发售，售价仍然为5250日元。本作是《实况能量职业棒球PORTABLE》系列的正统续作，原定于今年4月24日发售，但于今年3月宣布延期。

●KONAMI召开了街机网络对战游戏《世界足球胜利十一人·街机冠军杯2008》的第一届公式大会“俱乐部小组选手权2008”，这项大会的预赛到5月4日结束，5月5日到5月11日举行了决赛。

●SEGA发表了PS3和Xbox360新作《北京奥林匹克2008》，这款以北京奥运会为题材的体育竞技游戏将于今年7月31日发售，价格目前还没有确定。目前公布的消息表明，本作将对应世界范围内的网络对战。（请见本刊详细报道）

4月29日

●CAPCOM召开了“怪物猎人FESTA'08”的东京地区大会，《怪物猎人Portable 2nd G》的主要制作人们来到现场，亲自主持了本次游戏玩家大赛的东京地区预选。“怪物猎人FESTA'08”是以《怪物猎人》系列为主题的巡回式大型游戏主题活动，今年已经是第二届。（请见本刊详细报道）

4月30日

●SEGA公布了NDS新作《三国志大战·天》的具体发售信息，这款根据街机卡片游戏新作《三国志大战3》改编的卡片游戏将于今年8月7日发售，价格为6090日元。此外，厂商还准备同时发售限定版套装，售价为6615日元。（请见本刊详细报道）



事件 日本专讯 《怪物猎人》东京大会召开

本刊讯 4月29日，CAPCOM在日本东京有明的国际展览中心召开了“怪物猎人FESTA'08”的东京地区大会。《怪物猎人》系列掌机新作《怪物猎人Portable 2nd G》的主要制作人们来到现场，亲自主持了本次游戏玩家大赛的东京地区预选。“怪物猎人FESTA”是以CAPCOM著名游戏系列《怪物猎人》为主题的巡回式大型游戏主题活动，今年已经是第二届。本届活动从今年4月下旬开始，在日本五个大城市中依次举办。

活动开始后，《怪物猎人Portable 2nd G》的主要制作人辻本良三、藤冈要、一濑泰范和小岛慎太郎登台，和现场主持人一起进行了关于本次游戏新作的对谈。随后，活动现场举行了“最速猎人日本一决定战”的东京地区预选赛，到场参加比赛的玩家们一两人一组的形式就制定的集团训练任务进行了挑战。选手们在比赛中展现出的高水平狩猎技巧令现场观众惊叹。最终，在预选中胜出的三支团队获得了进军决赛的权利。比赛环节结束后，制作人藤冈要和小岛慎太郎在现场进行了“怪物生态讲座”的玩家交流环节，就游戏中狩猎对象的生态与玩家们进行了轻松的交流。



软件 日本专讯 《三国志大战·天》公布

本刊讯 SEGA于4月末公布了NDS游戏《三国志大战·天》的发售信息。这款即时战略式卡片游戏新作将于今年8月7日发售，价格为6090日元。

《三国志大战·天》改编自SEGA的著名街机卡片游戏《三国志大战》系列，是NDS版《三国志大战》的正统续作。在游戏中，玩家将可以继续使用自己喜欢的武将卡组成部队，以抑制对手的攻势并攻克敌方城池为目的进行对战。本作以街机最新版本《三国志大战3》为蓝本，登场的武将卡片种类与数量远远超越前作。NDS版《三国志大战》前作中的操作方式将在本作之中得以延续，玩家们仍可以通过简明的触笔操作体验街机卡片游戏的本色乐趣。除卡片的增加外，本作中还新添了很多全新的要素，包括以统一中国大陆为目的的游戏模式“战略之章”，学习游戏中必要操作知识的新手教学模式“知识之章”等。本作同样对应无线联机及Wi-Fi通信功能，拥有无线网络环境的玩家们依旧可以通过Wi-Fi和世界上的玩家进行对战。



在街机版玩家关注的赠品方面，本作的通常版将附赠可以在街机版上使用的EX武将卡“王异”，这张卡片的图样是由日本著名漫画制作团体CLAMP绘制的。除通常版之外，厂商还将于发售日当天同时发售本作的限定版“街机出战包套装”，套装中的赠品包括“王异”在内的三张武将卡，一张特殊的街机用“原创君主卡”，保护街机版卡片的专用卡套，以及一本介绍街机版玩法的“街机版解说书”。这款限定套装的价格为6615日元。

软件 日本专讯 奥运题材再出新作 两种主机同时推出

本刊讯 SEGA于近日公布了PS3和Xbox360新作《北京奥林匹克2008》，这款以北京2008奥运会为题材的体育竞技游戏将于今年7月31日发售，价格目前还没有确定。

本次发售在PS3和Xbox360上的《北京奥林匹克2008》是以将于今年8月8日在北京召开的国际体育盛事“第29届奥林匹克竞技大会”为主题的公式体育竞技游戏。本作的游戏类型为体育合集类，作品中共收录了田径、游泳、划艇、自行车、体操、柔道、举重、乒乓球、射击和射箭等10个大类共35种体育游戏。在运动员动作的表现上，本作的开发方实际收录了人体的动作数据，运动场馆也参考了实际的设计图，真实再现度相当高。除此之外，本作中还搭载了观众们的声援和场内解说的声音，玩家们能够体会到北京奥运会比赛现场的独特气氛。

除了本次发布的日版之外，厂商还准备发售这款游戏的美版和欧版。除此之外，本作还将对应世界范围内的网络对战功能。



软件 日本专讯 《Fate/Tiger斗技场》续作再次降临PSP

本刊讯 CAPCOM于4月末公布了PSP又一新作《Fate/Tiger斗技场Upper》。这款3D冒险对战游戏预定于今年夏天发售，价格目前还没有确定。



《Fate/Tiger斗技场Upper》是2007年9月在PSP上发售的《Fate/Tiger斗技场》的正统续作，根据TYPE-MOON的著名文字冒险游戏《Fate/stay night》改编。与前作同样，化身成2.5头身Q版形象的主角们将继续与冬木市为舞台，展开炽热的激战。

本作的游戏系统是从前作的“混合乱斗”系统进化而来的。原有角色的平衡进行了进一步调整，并加入了“虎令咒”“锷竞合”以及分组战专用的“共斗”等新系统。场景方面，本作中还追加了全天候室内游泳池型的新战场“兴奋水乐园”。本作中追加了全新的可使用人物，《Fate》关联作品《Fate Zero》中的角色“卫宫切嗣”以及《Fate/hollow ataraxia》中的角色“复仇者”都将正式登场。此外，本作中还有新的剧情主线，原作的爱好者们可以继续欣赏具有独特风格的故事。

事件 日本专讯 久多良木健任角川董事

本刊讯 角川Group Holdings在其近日公布的2008年3月期业绩决算报告中宣称，将聘请原SCE社长久多良木健担任其社外董事。

角川Group Holdings是统管日本大型企业集团角川集团的上级持股公司，旗下拥有角川书店、ASCII、Enter Brain、富士见书房、角川映画等多家著名企业，今年4月30日，角川Group Holdings公布了其2008年3月期的业绩决算报告。报告显示，在2007年4月到2008年3月期间，集团当期纯收益出现了25亿9800万日元的赤字。这份决算报告的人事部分显示，角川Group Holdings将聘请久多良木健出任社外董事。包括久多良木在内的新任董事成员候补将在今年6月22日举行的股东大会上正式决定。久多良木健是原SCE社长兼CEO，游戏业界中人所共知的"PS之父"。2007年4月26日，久多良木向索尼集团的董事会提交辞呈，同年6月19日，久多良木退下SCE社长之位，就任名誉会长，正式离开了SCE的经营阵。在离职声明中，久多良木曾经表示：



"今后将进一步活用PS商法的经验，迎接全新的挑战，在更加广阔的空间中使事业得以加速。"

有媒体评论指出，角川集团去年的业绩亏损主要源于电影与影像事业不振，以及店铺销售额的下降。角川在这个时候聘请在电子娱乐制造与商务方面有深厚经验的久多良木，一方面是为了加强的经营力量，另一方面也具有对部分事业实行转型的意图。目前，久多良木将在角川集团中负责的具体职务还没有公布。

软件 日本专讯 《侍魂》系列合集推出

本刊讯 SNK PLAYMORE近日公布了Wii和PS2版游戏新作《侍魂·六番胜负》，这款《侍魂》系列的合集类作品将于今年7月24日发售，两个版本的价格均为5040日元。

《侍魂·六番胜负》是为纪念刀剑格斗游戏始祖《侍魂》系列诞生15周年而发售的作品，游戏中总共收录了《侍魂》《真侍魂》《侍魂·斩红郎无双剑》《侍魂·天草降临》《侍魂零》《侍魂·天下第一剑客传》六款游戏。这六款游戏代表了《侍魂》2D作品的整个发展史，各个时期的格斗爱好者都可以重温自己喜爱的游戏作品。



→不仅是最新的作品，就连早期的经典《侍魂》也会再次登场。

虽然是复刻合集类作品，但本作也加入了一些全新的要素。《天下第一剑客传》中的原班配音演员阵容重新为游戏进行了配音，"VS模式"追加了反复对人战功能，部分作品还追加了原来没有的"练习模式"及出招表查阅功能。此外，本作中收录的所有作品都可以在"角色编辑"模式中进行角色的颜色自定义，玩家可以自由更改使用角色的颜色式样。

据悉，《侍魂·六番胜负》的PS2版对应网络模式，玩家可以通过MULTI MATCHING BB实现网络对战。Wii版中收录了一款特别的小游戏，玩家可以操作游戏中的各种动物角色接住投出的道具。

事件 日本专讯 国内网游《口袋西游》公测时期即将来临

本刊讯 据国内游戏媒体报道，由完美时空开发并运营的PC网络游戏《口袋西游》于今年5月中旬开始内测，并即将进入公测阶段。

《口袋西游》是完美时空推出的3D大型多人在线式网络游戏，以我国经典名著《西游记》作为题材，以玩家与游戏宠物之间的交流互动作为主要的游戏内容。为了突出《西游记》的色彩，开发方还设计了"腾云驾雾"和"七十二变"等游戏要素。

消息发布方声称，在《口袋西游》内侧期间，本作的在线人数不断攀升，市场反应良好。这款游戏的内测已经临近结束，公测时期即将开始。



特报 日本专讯 PSP再添官方周边 新型线控耳麦发售

本刊讯 SCE近日宣布，将于今年6月19日发售PSP-2000的专用周边"线控Head Set PSPJ-15012"，价格为3800日元。

"线控Head Set PSPJ-15012"是专门对应PSP新版主机PSP-2000的外接设备，同时具有耳机和耳麦的功能。耳机部分采用耳钩式设计，装着非常方便。麦克风的部分采用了可以在一定范围内自由弯曲的伸缩杆，玩家可以自行调节麦克风的位置。耳机的外侧保护壳是银白色，内侧是黑色的软质素材，耳钩和耳麦部分也配合内侧颜色使用了黑色设计。连接线上附带线控装置，便于随身携带。

这款专用周边的耳麦机能对应PSP新开通的网络电话服务"Skype"，以及语音游戏软件《TALKMAN》系列等，是一款符合PSP最新软件潮流的周边商品。另外，这款周边的耳机部分也对应PSP的旧版机型PSP-1000，只要将线控部分换插成PSP-1000机型专用的商品类型后就可以正常使用。



4月30日

●角川Group Holdings在其公布的2008年3月期业绩决算中透露，原SCE社长久多良木健将出任该公司的社外董事，但具体职责目前还没有透露。（请见本刊详细报道）

●微软降低了新加坡以及我国香港、台湾等地Xbox360主机的市场零售价格，新加坡版的价格从620新加坡元降至499新加坡元，香港版的价格从2799港币降至2499港币，台湾版的价格从12480台币降至10360台币。

5月1日

●微软降低了韩国Xbox360主机的市场零售价格，韩版主机的市场零售价从38万9000韩元降至36万9000韩元。

●Ubisoft在乌克兰首都基辅建立了新的开发工作室，其开发团队主要由PC版《烈天使2·秘密任务》的开发人员构成，目前，这个开发团队已经开始开发PC版游戏《汤姆·克兰西HAWX》。据悉，这是Ubisoft近期开设的第五个新工作室，也是该公司位于东欧的第三个新工作室。

5月2日

●SNK PLAYMORE公布了将于今年7月24日发售Wii和PS2新作《侍魂·六番胜负》的消息，两个版本的售价均为5040日元。本作是为纪念著名刀剑格斗游戏《侍魂》系列诞生15周年而推出的游戏合集，共收录了6款系列的经典作品。（请见本刊详细报道）



●SNK PLAYMORE公布了NDS新作《合金弹头7》，这款著名2D动作射击游戏系列的正统续作将于今年7月17日发售，价格为5040日元。本作中总共有7个各具特色的关卡，还应玩家们的呼声加入了训练模式"战斗学校"。

●SCE宣布，将于今年6月19日发售PSP-2000的专用周边"线控Head Set PSPJ-15012"，价格为3800日元。这款周边的耳麦机能对应PSP新开通的网络电话服务"Skype"，以及语音游戏软件《TALKMAN》系列等，是一款符合PSP最新软件潮流的周边商品。（请见本刊详细报道）

5月7日

●MMV公布了NDS版《东京魔人学园剑风帖》的正式发售信息，这款纪念《东京魔人学园传奇》系列诞生10周年的第一作复刻作品将于今年8月21日发售，通常版的售价为5229日元，限定版的售价为7770日元。限定版中附赠特典DVD、纪念画册及"真神学园学生手册"等赠品。



水彩渲染下的激烈战场

——《战场的女武神》制作人野中龙太郎访谈



野中龙太郎
Nonaka Ryutarou

SEGA公司项目制作人，曾经参加过DC版《樱花大战》历代作品的开发工作，在《战场的女武神》的开发项目中担任开发总管。

《战场的女武神》是SEGA于4月24日在PS3上发售的战略角色扮演新作。这款游戏采用了具有水彩画风格的全新图像引擎“CANVAS”以及融合了回合制战略游戏与3D动作游戏要素的特殊系统“BLiTZ”，是一款具有明显创新意识的游戏作品，也是今年年初PS3平台上最引人关注的原创新作之一。这篇访谈来自《战场的女武神》发售后不久，记者采访了本作的开发负责人，SEGA制作人野中龙太郎，就游戏中各方面的情况进行了交流。

具戏剧性的战场题材游戏

——在《战场的女武神》开发中，野中先生负责的工作是什么？

野中■我担任制作人的职务。具体点来说，就是开发项目的统括。例如“想沿着这个计划制作”的意见提出，游戏的品质审查，与角色设计及音响制作方面进行联系等等，也就是统管从召集开发人员到具体品质管理相关的部分。

——在野中先生以前的经历当中，都参加过哪些作品的开发呢？

野中■最有代表性的作品就是DC版的《樱花大战》系列，包括《1》《2》和《3》，《花组对战方块2》《大神一郎奋斗记》的开发也稍微参与了一点。在那之后又参加了PS2版《女忍Kunoichi》和数款PC游戏的开发，就到现在了。《战场的女武神》开发周期比较长，因此我也有一段时间没有出现。

——“开发周期比较长”，具体来说，《战场的女武神》的开发究竟用了多长时间呢？

野中■大约3年左右。但其实从很早以前，我们就已经提出要做这样一款“战争题材”或者“战场题材”的作品了。以前所做的《樱花大战》《永恒的阿卡迪亚》等都是戏剧性和故事性较强的作品，当议论起下面该用一种什么故事主题时，我们觉得很能表现这一特点的就是“人的生死”。在那段期间，公司里一些有志者就充满激情地声称“要做这样一款游戏”了。（笑）。不过，实际开始开发是在大约3年前。

最开始开发时，现在成为开发核心的几位负责人抱着“既然要做，这样做如何？”的心态坐在一起研究系统，在“图像如果这样表现会不会有趣？”的过程中创造出了“CANVAS”系统，开发就这样开始了。

这个阶段，“BLiTZ”系统还没有诞生，我们设计的还是一个近似于普通回合制战略角色扮演的，动作性并不高的游戏。在企划向着这个方向前进期间，设计人员一边就“CANVAS”这个图像引擎和程序员们进行交流，一边讨论如何在PS3这个平台上运行的技术问题，在表现上不断推敲，进入力争使表现形式更好的反复尝试阶段。

下了各种功夫的角色表现

——既然说到了“CANVAS”，想问一下，游戏中影子的部分经常在晃动，这是通过即时演算表现出来的吗？

野中■是的，是通过实时处理描绘出来的。之所以让影子不断晃动，是因为我们觉得“影子不动，画面就没有动感”。最初研究如何表现影子这个课题时，我们曾经提出了“颜色再浓一些怎么样”“弄成黑色调怎么样”等许多方案，后来又觉得可能用铅笔画那种线条式画法更符合本作的图像风格，总之进行了各种尝试。

——从我的感觉看，似乎是将影子的颜色分成几种不同的浓度，再以动画形式来表现的。

野中■影子因光暗而发生的色调改变不可能全都实现，但还是做出了几种式样。另外，在描绘物体的影子时，建筑物和角色的影子是分别变化的。当初我们试着将斜线型影子用在角色身上，但发现这样显得很粗糙，一点都不漂亮，结果换成了看起来比较美观的种类。

其实，关于角色身上的光影，我们的调整相当随意。这种情况在动画中也经常见到，当光源从右边打来时，如果影子在右边能让角色形象变得更可爱，即使与实际的影子方向相反，也会将影子画在右边。虽然在正常光影下显得自然的场景中不会刻意修改，但有些特殊状况下，脸部阴影和身体阴影的方向甚至是相反的。就像这样，在角色影子的表现方面，为了让画面更漂亮，我们对每个场面都分别作了处理。

虽然这有点在不起眼的地方多花工夫的感觉，（笑）但反过来说，如果不这样做，角色形象就无法显得帅气或者可爱。为了引出角色的魅力，我们在这些细节上用了心。

——水彩风格的颜色是本作的一大特征，采用这种表现方法的缘由是什么？另外，把这种风格实际运用在游戏中时，有没有产生什么困难？



野中■这款游戏是从“战场表现”和“人类情感”的主题出发进行制作的，但在谈到如何用图像来表达时，我们曾经讨论过是否像欧美游戏那样使用真实型CG。最后我们一致认为，在制作表现情感的场面情节时，如果用逼真的弹火把人打得血肉横飞，在方向性上肯定有问题。虽然那种画面有助于刻画战争的悲惨与凄凉，但人的求生意志、对明天的向往、希望以及友情等积极的东西就很难表现出来了。

因此，我们决定用非写实的手法对游戏进行表现。以前我们就对这类图像进行过研究，就好像《樱花大战3》当中被称作“新CG”的那种，将CG质感与动画角色结合起来的表现方法。举例来说，那款游戏里有一个艾莉卡跑进格纳库，乘上光武F的情景。其中，格纳库和光武F用CG描绘，而角色形象是用动画做的，就是这样的融合。当时的CG使用的也不是真实建模，色彩比较单纯且带有描线，带有动画的特点。简单来说，就是设法将2D和3D的优点集合在一起的研究。除此以外，还有水墨画风格建模，实时演算日本漫画风格形象等等，其中也包括水彩画风格。

在讨论是否能将水彩画风格和战争题材组合在一起的话题时，我们觉得将牧歌一般的画面与战场的紧迫感同时表现出来或许是个不错的想法，于是就决定制作了。当然，我能做的只是委托工作而已。（笑）设计师们做出了概念影像，把女孩子的形象和战车放在一起，静止时尽量使用手绘的图画，而移动时则是3D表现。这段宣传影像反响很好，公司内很多人看过之后都相当惊讶，于是竞相传看。（笑）

可是，既然要使用在游戏中，如果只有影像是水彩画风而实际游玩时变成普通CG，那就有点说不过去了。于是，我们必须通过即时演算让这种画动起来。如何在考虑程序运行速度的情况下表现动作，如何组合个别的技术来制作影像，我们在这些地方花了不少时间。因此，“用水彩风格表现图像”的设计虽然早已确定，但实际实现却是很长时间以后的事。

——这款游戏的平台选择了PS3，那有没有什么只有PS3才能做到的东西呢？

野中■在开发的初期阶段连PS3都没有决定。我们漠然地以为是PS2，因为那时我们正在以PS2为主打制作《樱花大战·炽热之血》《女忍Kunoichi》等游戏。比起“CANVAS”，那时我们想得更多的是如何用游戏表现战场主题这个层面上的事。在这种意义上，当时的我们还没有特别考虑图像质量的问题，在一段时期中，我们甚至考虑过PSP。这时候有人提出了在PS3上做的想法。那么，在PS3上如何表现？于是就产生了刚才提到的“是否要使用真实感CG”的议论。后来我们觉得，PS3应该能够实现“CANVAS”，于是就这样决定了。

说到PS3独有的东西……本作的画质是720p，但

单纯以PS2的性能，720p是无法运行的。在图像细节的渲染上，解像度的提高有很大意义。无论从图像RAM的容量上还是从处理能力上讲PS2都不可能做到，在这种意义上，PS3的机能是必需的。

——本作的读取时间很短，游玩起来很舒适，这方面下了什么工夫吗？

野中■公司里除了我们的小组之外，还有其他小组也在开发PS3项目，我们之间经常进行技术交流，讨论的核心往往落在读取时间上。在内存容量和从硬盘转送的数据量既定的情况下，读取时间也是一定的，很难说减就减。那么，怎么让玩家们尽量感觉不到读取时间呢？研究的结果是，比起程序方面来，我们更注重在演出层面上掩盖读取时间，尽量不让“NOW LOADING”的画面出现。其实，我们本来还想把读取时间缩得更短的。

感受战场气氛的系统

——开发全面启动是什么时候的事？

野中■开发组人数逐渐增多是在2007年。在那之前的开发虽然也是正式的，但由于是做引擎，所以尽量节约了人手。具体来说，就是制作“CANVAS”和游戏系统的时候。不过，刚刚提出给普通的回合制战略角色扮演加入动作要素的时候，开发人数也没有增加。对于“加入了动作性的战略游戏”这个创意，我们对其是否真正有趣进行了一段时间的检证。角色形象都是简单的多边形，隐蔽用的建筑物也只是进行了暂时配置，基本上只是个用来审查游戏规则的版本。与其并列进行的故事与世界观设定工作人数也并不多。

——说到游戏系统，我觉得本作战斗系统“BLiTZ”中最有意思的一点就是，即使在自军回合，敌人也会即时展开迎击。在开发“BLiTZ”的时候，有没有什么比较困难的地方？

野中■虽然这款游戏中存在“女武神”这种幻想风格的要素，但实际上我们最开始考虑的是1930年代的战争。把它落实到游戏中时，对于这种并非战略战术，而是“作战”级的游戏，应该维持什么视点和逻辑，我们觉得在开发初期必须进行一次检证。

我们以前做过很多幻想题材的角色扮演游戏，对那里面的逻辑也很熟悉。战士类型负责近接战斗，魔法师和僧侣通过攻击及回复魔法进行支援，分工非常明确。但是在1930年代的战场上，白兵战并不多见。因此，直接使用幻想类的逻辑就不太好了。在刚才提到过的准备做成传统回合制战略的时期，我们还保留了接近攻击，这其中就残留了幻想类的逻辑。

后来随着游戏系统的检证，各种问题点都浮现出来了。其中问题最大的一点就是，完全没有“战争”的感觉。明明眼前有很多敌人，却不发一枪一弹，任凭己方角色大模大样地接近……当然，如果像真实战争那样双方只在远处互相射击，游戏也无法成立，还是需要有接敌战斗的要素。可是，如果让角色走到紧邻的状态再拔枪射击，也会产生不协调感。在一片寂静中接近，攻击，再承受反击……这样的游戏系统和“战争”差得太远了。在交织的弹雨中利用建筑物和街垒作为隐蔽匍匐前进，如果不能营造出这样的氛围，就无法体现战争的主题。

这是一款以枪械作为武器的游戏，在“距离感”这个问题上，必须抛离近接战斗的幻想型角色扮演的逻辑，加入在战火中移动的恐怖气氛。那么，在弹雨中实际移动的游戏感觉如何？实际检证后，我们发现这确实“很可怕”。作为游戏来讲，这是一种全新的感觉。如果用战略角色扮演的规则来解释，就是接近到距敌人一定距离后，移动时会受到攻击而降低体力，行动也会变得困难。这就是“迎击”系统的基本逻辑。



也有人对“明明是自己的回合却会受重伤”的情况提出过疑问，但这确实很有趣，很有紧张感。（笑）关于受伤的对策，我们觉得可以使用“迎击范围”概念，让玩家通过离开“迎击范围”的方法规避伤害。如果进入了迎击范围，即使在自己的回合也会遭到沉重打击，这不是很有趣吗？这样一来，就形成了近似“迎击”系统的构想。后来，我们进一步确定了“迎击范围”，又落实到游戏中，就成了现在的“迎击”系统。





——在“BLiTZ”系统中，行动次数由CP（指挥点数）决定，同一名角色可以连续行动，战车行动时要消耗两点CP等等，在这些方面的调整中，有没有什么难以确定的地方？

野中■从根本上讲，我们希望让游戏的自由度更高，让玩家们能够更加随心所欲地游玩。有些人喜欢狙击兵，有些人喜欢突击兵，我们想做出让玩家们在一定程度上能够自由决断的系统。在《樱花大战》系列中，每个角色都有独立的速度值，行动顺序敌我交织。但在本作之中，如果己方行动后立刻轮到敌方行动，战术的连携性会很难体现，因此做成了在己方回合中全部行动完毕，再轮到敌方回合行动的形式。然后，为了提高自由度，我们觉得凭玩家喜好自由决定角色行动次数的多寡比较好。在很早的阶段，这个设计思想就已经确定了。

关于CP，当考虑以什么为基准让角色行动时，我们觉得应该加入指挥力一类的概念。随着指挥官的成长，指挥力也会提升，能够让更多的角色行动，这是我们最初的考虑。

战车CP2这件事，是因为我们觉得战车必须做得强一些。即使有兵种相克关系，战车的力量还是很突出的。战争电影中战车出现时那种压倒性的恐怖感，我们想再现那种感觉。但是如果战车太强，就又变成只用战车的游戏了。因此，游戏中的战车不能占领据点，行动时要消耗2点CP。很多人可能觉得开一发战车炮还不如用反战车兵攻击两次，这些地方我们也进行了微妙的调整。总之，我们不能做出一款光动战车就能赢的游戏，但也不能埋没了战车的光芒。

大型乐团的精彩演绎

——崎元仁先生的乐曲给人留下了很深的印象，在工作交流中有没有什么花絮呢？

野中■最初和崎元先生商谈的时候，我们提出的要求是比起“幻想”来更注重“军事”的感觉。但是，如果过于侧重“军事”感就会变成进行曲，“幻想”感觉一点都没有了。这款游戏以1930年代的欧洲为背景，虽然有一点现代感，但也具有幻想感，是一种比较容易加入架空要素的世界观。因此在制作BGM的时候，我们希望能避开类似现代战争的表现感觉。

恰好这个时候，崎元先生提出了“应该做到哪一步”的问题，我们就做出了在“军事”基调中避开现代战风格，加回一点“幻想”感觉的决定。其结果，就形成了现在这种在节奏上稍微有一点进行曲感觉，又加入了小号独奏，能让人联想起军事题材，但整体上又具有历史厚重感，在大印象上和军事风格不同的乐曲。

——为游戏演奏交响乐的是澳大利亚的Eminence交响乐团，录音的情况如何？

野中■崎元先生和Eminence交响乐团有过数次合作经验，Eminence的团长由良先生还是日本人，因此商谈进行得非常快。由七十人乐团演奏的交响乐音质非常浑厚，收录后形成的魄力很不一般。

预定于今年5月21日发售的音乐CD中网罗了从开始曲到结尾曲的所有乐曲，大家听过之后，一定可以回忆起游戏中的相关情节。另外，还有一些游戏中没有使用的乐曲也会收录进去。

——最后，请向广大玩家们说几句话吧。

野中■关于这款游戏可能有很多不同的观点。应该说，这是一款相当奇怪的，（笑）崭新的游戏。无论在图像上还是在游戏系统上都是如此。如果大家对这款游戏抱有有趣的印象，请一定要实际体验一下。而且，这款游戏也并不很难，熟悉之后，一定能找到独特的游戏乐趣。

「在幻想风格的场景之间，感受枪林弹雨的激烈战场！」

用全新的方向盘感受经典

——《马里奥赛车Wii》制作人绀野秀树访谈



绀野秀树

Konno Hideki

《马里奥赛车Wii》的制作人，曾经参与过《马里奥赛车》系列很多作品的开发工作。喜欢赛车运动以及自行车公路赛。

《马里奥赛车》是《马里奥》家族中主要的关联作品系列，独特的速度感和富于特色的战斗要素使本系列成了多人游戏中最脍炙人口的品牌之一。《马里奥赛车Wii》是《马里奥赛车》系列的最新作，由于Wii方向盘等专用周边的推出以及麦克风机能的实装，这款作品比起以往的《马里奥赛车》来有了大幅进化。下面这篇访谈的采访对象就是负责这款游戏开发的任天堂制作人绀野秀树，从记者和绀野先生的对谈中，大家可以了解到很多关于这款游戏的独特情报。

"Wii方向盘"的秘密

——首先，请为我们讲讲《马里奥赛车Wii》的开发方针吧。

绀野■《马里奥赛车》系列是为了让玩家和朋友及家人一起享受对战乐趣而开发的对战交流类游戏。本作依然贯彻了这个开发方针，并追加了摩托，实现了要素的充实。此外，我们在NDS对应的"Nintendo Wi-Fi Connection"网络机能的扩充上也花了不少力气，剩下的就是如何让游戏变得更华丽，加入更多有魅力的动作的问题了。

——《马里奥赛车Wii》最大特征之一的"Wii方向盘"的制作是和本作软件的开发同时开始的吗？

绀野■不，《马里奥赛车Wii》的开发是先行开始的。不过，我们从开发的初期阶段开始就已经考虑过要使用Wii遥控器实现类似方向盘的操作了。当时，我们顺手把Wii遥控器搭在一个锅盖形状的东西上模仿方向盘进行操作，然后发现这样比起单纯横着拿Wii遥控起来要容易操作得多，开发组成员都觉得很兴奋。于是，我们跑去和负责Wii硬件制作的部门进行商谈，最终制作出了试制版。这时大约是游戏发售的一年之前。



——"Wii方向盘"的开发辛苦吗？

绀野■由于完成型的概念很明确，没有出现过什么大的问题。不过在试制阶段，位于方向盘里侧的B键比较难按，出现过很多这样的细节问题。各方的意见一点一点提出，然后再一点一点修正，就逐渐演变成现在的形状了。此外，《马里奥赛车》是一款拥有很宽用户年龄层的游戏，为了让孩子们不觉得难拿，大人们又不觉得太小，我们我们听取了很多反映并进行调整，最终做出了30种以上的试作版本。

——用"Wii方向盘"进行操作时，如果被追到赛道的角落，很容易出现失误。这是不是也有对心理层面上的影响？

绀野■是啊。（笑）不过，我觉得这也能生出很高的临场感。操作本身很直觉化，就算以前没有玩过《马里奥赛车》，也会觉得"想试一下"。不过，对于已经玩惯了《马里奥赛车》的玩家来说，也许还是使用习惯的方法来操作比较好。Wii遥控器加Wii双节棍，或者NGC手柄，这款游戏全都对应。当然，实际发售后看到Wi-Fi上的对战状况，相当多的人都在使用"Wii方向盘"。这种情况下，游戏中会显示出方向盘的标志。使用普通手柄操作的人输给使用方向盘操作的人时，不知为什么总会觉得有点不甘心。（笑）也许大家都有这种想法，"Wii方向盘"的使用率才会上升的。另外，如果一直使用"Wii方向盘"来操作，游戏中显示的方向盘标志会变成金色的。请一定要试一下。

——使用"Wii方向盘"有没有什么诀窍呢？

绀野■我其实想说"这样紧握着边上"……（笑）但如果总这么用力很快就会累，还是轻松地拿着用起来比较容易。另外，在膝盖等地方形成一个支点也会比较好。

——我一定要试一下！另外，比起以前的《马里奥赛车》作品来，本作中漂移与迷你加速的操作方法变了，这也是受到"Wii方向盘"的影响吗？

绀野■是啊。以前是在漂移中用十字键或摇杆左右连续输入的方法，但如果在"Wii方向盘"上这样做，玩起来会非常累。（笑）当然也并不只是这样，将方向盘打逆向一口气通过弯道的操作也变得爽快了，总之，这次的《马里奥赛车》实现了最恰当的操作方法。另外，这里面也有让初玩者更易于游玩的意味。

不是摩托而是自行车

——这次的游戏中加入了摩托，这个设计的缘由是什么呢？

绀野■本来，我们在NGC的时候就想做一款两轮类游戏，让马里奥骑竞速自行车，或者用山地车玩急降。不过，这个企划一直没有实现的机会。另外，在《马里奥赛车DS》的时候，我们曾经考虑使用麦克风，但因为各种各样的限制而没能实现……这次到了Wii上总算实现了。

——加入摩托的时候，周围有没有反对和不安的声音？

绀野■几乎没听到过。只不过，如果按照当初的设计采用自行车，和赛车的速度相差得太大，虽然是"马里奥"，但还是和现实差得太远了，最后改成了摩托车。（笑）只不过，我自己非常喜欢自行车，玩过急降，也曾经骑10公里自行车上班。所以，我个人是很想加入自行车要素的。

——那么，下一作会有自行车吗？

绀野■确实想加入自行车和滑雪板，但那就成了别的游戏了。（笑）

——真遗憾。（笑）会加入"Wheelie"（抬起前轮，用后轮行驶的技巧）以外的摩托动作吗？

绀野■我们本来想加入和"Wheelie"恰好相反，抬起后轮，用前轮跑的"Jack Knife"，以及像电影一样从卡车下面横着滑过去的动作，但这样一来操作会复杂化，于是放弃了。在企划阶段，我们还有过用"Jack Knife"急刹车并在对手面前放下香蕉皮的动作构想。至于"Wheelie"，有些地方曾经提出过"Wheelie有点太快了，让人感觉奇怪"。（笑）不过最终，我们还是贯彻了重视爽快感的制作路线。

——跳跃动作部分也是个新要素。

绀野■跳跃动作与迷你加速相关，但需要绕远路，有人提出了"优点太少"的意见。不过由于我们更重视爽快感和帅气程度，最后还是采用了。另外，能够使用跳跃动作的地点经常会有道具箱，或者能够到达加速区域等，进行了各种调整。我们还是想让大家试着用一下。

——NGC版的《马里奥赛车·双重加速》中采用了双人乘赛车的设计，Wii版没想过利用这个创意吗？

绀野■这次在比赛中跑的赛车从8台增加到了12台，为了使多人游戏及Wi-Fi对战更加流畅，我们把力量花在这些方面了。

——今后双人同乘有没有复活的可能性？

绀野■有。双人替换的系统还有发展的可能性，表现上也很有趣，今后我们可能还会进行挑战。

更加白热化的赛道

——请告诉我们这次将参赛车数从8台提高到12台的理由吧。

绀野■是由于我们想让比赛进入"不断超越和被超越"的，胜负竞争更加激烈的状态。

——道具和赛道构造确实对名次的影响很大。

绀野■系列以前的作品也是这样，但这次的影响更为显著。在赛道展开上，也能显示出比较大的差别。因此，以前的作品中经常出现领先集团和后方集团的两极化，但这一次，赛程中会出现中盘集团。这个中盘集团的使用非常有趣，另外，为了加强竞争要素，我们还加入了"巨大蘑菇""闪电云"等新道具。

——那么，有没有中途取消的新道具设计呢？

绀野■原来曾经有过能投出去的锤子，使用后包住对方使其不能动的气泡，以及停止周围时间的定时表等道具。另外，我们还设想过使用Wii遥控器上的定点机能向指定位置放香蕉皮的设计。可实际试制的时候，由于开着赛车没心思想投掷场所，想操作熟练非常困难，最后取消了。不过我觉得，如果操作习惯了，一定能成为相当高水平的竞赛。（笑）

业界的声音
——踏上独特的起点

四五月之交是世界游戏市场活动频繁的时候，游戏新作不断亮相，企业运作消息也时有公布。近期以来，游戏商圈中的“市场换位”情况非常明显，日本厂商着重在欧美地区推出自己的产品，而欧美厂商则看中亚洲地区在网络游戏领域的市场潜力，纷纷前往亚洲寻求发展。另外，游戏界内部对商品表现规制的思考也非常引人关注。

游戏企业兼并是大势所趋 加强经营实力乃第一要务


戴维·加德纳
David Gardner
Infogram首席执行长官，正在为企业改组而忙碌。

“Atari与Infogram的统合，不仅能为世界商圈带来更加简单的商业构造，还能产生出具备更强有力的经营阵容以及更加健全的财务体系的企业。我相信，无论对于现有的股东还是对于企业集团的将来，这都是一项有益的决断。”

——今年5月2日，法国游戏企业Infogram Entertainment在董事会上以过半数决议通过了与其下属子公司Atari实行合并的议案。在新闻发布活动中，Infogram首席执行长官戴维·加德纳对记者表明了自己关于这项运作的看法。

Atari是世界知名的游戏企业，推出过《车神（Driver）》《黑客帝国（Matrix）》等游戏名作（与电子游戏黎明期推出《PONG》的Atari并不是同一家企业）。近年来，Atari陷入经营不振的局面，为维持企业运营，Atari于2006年7月将《车神》系列的开发与发行权卖给了Ubisoft。目前，Atari有51.4%的股票在Infogram手中，在资产关系上是Infogram的控股子公司。在运作当中，Infogram从关联企业以外的一般股东手中收购Atari的股票的收购价格为每股1.68美元，收购总额约为1100万美元。最近数个月，Atari股票的上市价格已经降到大约每股1.5美元，但从5月初新闻发表时的收购终值来看，收购价格仍然保持在1.65美元的水平。此次合并可以从根本上解决Atari运营资金不足的问题，Infogram还可以通过重新派遣管理阵的方式强化Atari的品牌管理。对于因Atari的股票持续低迷而陷入苦恼的股东们来说，这也是一个回收资金的好机会。

目前，由于企业吸收合并的大趋势，游戏市场面临前所未有的新竞争局面。游戏厂商们想求得生存，必须尽量发挥旗下资产的优势，争取发展空间。Infogram吸收Atari的做法，无疑是想进一步利用Atari拥有的游戏品牌。这步棋究竟能否获得成效，还要由今后的具体经营状况来决定。

游戏表现中存在不确定性 规制审查需要民间的协助


襟川惠子
Erikawa Keiko
KOEI董事兼名誉会长，游戏相关领域社会活动家。

“在游戏规制领域，日本的政府与官僚无法实行临机应变的行动。在如此激烈的竞争当中，仅靠调整法律并不能适应实体社会的需要……游戏的进化过于激烈，家长们无法对情报选择中的是是非非全都了解得很透彻。这样一来，孩子们必然会接触到有害的情报。”

——今年4月25日，日本东京召开了“网络内容审查监视机构”设立的新闻发布会。会上，这个民间机构的发起者，KOEI董事兼名誉会长襟川惠子进行了上述发言。

“网络内容审查监视机构”是在襟川惠子的倡导下，以日本数字媒体协会的活动为基础而建立的文化审查团体，其主要活动内容是对日本网络上发布的各种内容进行安全审查及规制分级，是一个类似CERO（计算机娱乐分级机构）和BPO（电视节目伦理审查机构）的民间组织。目前，利用网络传播各种娱乐产品成为全球共通的趋势，而传播内容的良莠不齐也成为世界各国文化领域都必须面对的严峻课题。对于游戏产业高度发展的日本来说，这种现象显得尤为严重。襟川在新闻发布会上表明的观点认为，网络上发布的新内容每天都在以惊人的速度增长，具有信息爆炸的特征，仅靠政府部门与法律的监管在实际上近乎不可能。因此，在对网络发布内容的监管上，民间组织应当发挥相应的作用，这样才能有效将网络文化传播导向正确的方向。当然，即使是民间组织，想对如此大的网络信息量进行逐一审查也不可行，对此，“网络内容审查监视机构”准备利用与ACCS（计算机软件著作权协会）审查报告类似的运作系统，充分调动各方面力量，尽量监控更多的网络内容。

目前，这个民间审查机构的参加成员名单还没有正式公布。但相关消息称，Yahoo及Google等大型网络搜索引擎都准备加入这一组织。网络内容审查的社会关注度还将在今后继续得到提升。

游戏开发应当从本质着眼 在质朴中追求真正的乐趣


宫本茂
Miyamoto Shigeru
任天堂专务董事，世界知名的“马里奥之父”。

“开发‘大作’当然也很重要，但如果只是扩充容量的游戏，我觉得它并不一定会有趣。有些时候，如果加上过多的装饰，游戏本质的乐趣反倒会变得模糊了。由于这个原因，企划在一段时间中陷入了难以看清方向的状况。另一方面，我们也有开发一款能活用Wii Zapper的游戏的想法，因此我们就抛开了烦恼，提出了使用《黎明公主》的引擎制作一款Wii Zapper游戏的提案。”

——任天堂于今年5月1日发售了Wii光枪类射击游戏《林克弓箭》的日版。发售前夕，Wii的日文官网上刊登了任天堂社长岩田聪和专务董事宫本茂关于这款游戏的对谈。当岩田询问宫本问什么《赛尔达》系列此次没有走“大作”路线而开发了一款光枪类射击游戏时，宫本作出了上面的阐述。

《林克弓箭（Link's Crossbow Training）》是任天堂名作《赛尔达传说》系列的派生作品。在游戏中，玩家要操作主人公林克，使用一柄形状酷似Wii手柄专用控制架“Wii Zapper”的弩枪挑战以打靶为主题的主视点射击关卡。宫本茂在对谈中提到，《林克弓箭》一开始是作为《赛尔达传说·黎明公主》的续篇而提出的，但刚开始时走的是复杂化的“大作”路线。如果沿着这个方向开发，开发时期可能又要花上三五年。此时，决策层做出了改变方向的判断，决定使用《黎明公主》原来的引擎制作一款轻松休闲的射击游戏。开发组一开始对这个决定抱有不安，但后来邀请任天堂美国公司的相关人员进行测试后，反响非常好，这才做成了商品版的形式。“名作品牌应当如何利用”一直是游戏开发中的重大课题。任天堂在这方面的灵活思路，可以成为其他软件商的有益参考。

新型产品将开拓新型市场 社会价值中蕴含商业能量


罗伯·洛
Rob Lowe
任天堂欧洲主管市场工作的高级产品经理。

“包括Wii发售的时期在内，《Wii Fit》的宣传攻势达到了过去最大的规模。这款游戏在日本成了卖得最快的软件之一，在英国主要销售对象的主妇群体中也产生了非常大的反响……《Wii Fit》是电子游戏历史上为数非常少的，真正听取并吸收了用户意见的作品之一。先前的《Wii Sport》曾被广泛认为是具有社会性的游戏作品，这次的《Wii Fit》则在这方面更上了一个台阶。”

——任天堂于今年4月25日在欧洲正式发售了Wii游戏软件《Wii Fit》，在发售日前一天，任天堂欧洲公司高级产品经理罗伯·洛对记者谈起了《Wii Fit》在自己心目中的市场价值。

《Wii Fit》是任天堂本社开发并发行的Wii专用健康管理型游戏软件，商品中包括一台专用周边“Wii平衡板”，使



用加装这台专用周边的Wii主机，用户可以对自己的各种健康指数进行测量，并进行各种有利于健康的室内运动。在此次的欧版发售之前，本作的日版已经创下了190万套的销量。欧洲的游戏市场规模比日本大，市场局面也与日本不同，但任天堂在《Wii Fit》的宣传中显示出了非常强的信心，称这款作品“唯一需要担心的只是能否提供足以满足市场需求的货源”。从事前预约及初期发售的情况看，任天堂的信心并非没有道理，《Wii Fit》确实在英国等市场上呈现热销局面。目前，以《Wii Fit》等作品为代表的任天堂本社游戏在全球呈现席卷之势，销售成绩令人惊叹，这从根本上源于任天堂对新市场开掘的成功。任天堂的发展方向并不一定四海皆准，但对于游戏商家来说，其中蕴含的经验当有可取之处。

悲欢十字

若干年以前，带着一种身处绝境般的觉悟和激昂意志，一个勇士闯入了这片土地。谁都没有想到过，这个家电业的巨子闯入到游戏的行业里来，居然能够撼动十数年来牢不可破的格局。在专制黑暗空间里，这声稚嫩的初啼恰恰让很多长久以来敢怒不敢言的软件厂商看到了希望之光，他们将新生的企盼都放在了这个婴儿身上，从此托起了一个睥睨两度的霸主。

有的时候，造化就是这样的弄人，一些老话里的哲理总是会通过世间纷繁的事实来一次次验证。

事不过三。两次的媒体格局之争，索尼最终只能臣服，但这一次，却完全以摧枯拉朽之势早早的结束了战斗。

事不过三。两代PS主机将索尼送上游戏业的顶峰，但这一次，虽然争霸远未到盖棺论定的时候，但我们几乎已经可以断言，这一代索尼的主机已经退下了霸者的宝座。



■《杀戮地带2》肩负了PS3振兴的使命，尤其在欧美，由于没有一款属于自己的招牌FPS游戏，对于重口味的欧美玩家而言是非常无法接受的事情。

成也萧何，败也萧何。这句话同样在索尼身上得到了彻底的验证。如果不是因为PS3搭载蓝光，蓝光阵营很难在这么短的时间内战胜HD-DVD。但如果不是因为搭载蓝光，PS3初期的被动乃至于一直到如今的窘境，也不会那么明显。

PS前两代主机的成功，固然有自身定位正确的关系，但根本上也是和第三方的扶持区分不开的。时至今日，无论在欧美还是在日本，堪称能够影响到业界格局的一些大牌第三方软件几乎都在PS或PS2上萌芽或新生。然而，也正是第三方又一次追求平衡，转而接受微软种种特惠条件，加上PS3本身存在的开发问题，使这台寄托着太多幻想的主机一直处于劣势。

PS玩家开放日从欧洲先行展开，完全昭示出目前SCE对欧洲市场的倚重，和业绩重心的偏移。相对于北美和日本市场，欧洲是PS3赖以继续生存的根本和休养生息的田地。5月6日开放日上平井一夫和大卫里夫显得淡定和从容，没有锋芒，却有着意想不到的镇静和内敛的自信。



实际上对于关注着这次开放日的普通玩家而言，是会感到失望的。除了EA的跨平台新作《镜之边缘Mirror' s Edge》以外，并没有任何来自第三方新作的消息。而对于第一方游戏，人们一直盼望的新作比如《战神3》、上田文人《ICO》系列新作等也完全不见踪影，而《杀戮地带2》、《小小大星球》以及"HOME"的不同程度的延期，这使人们看到，至少在2008年前三个季度内，PS3的软件阵容依然保持着不够理想的现状。

《杀戮地带2》和《抵抗2》实际操作画面的出现，展示出PS3将和对手Xbox360一样，注重FPS在欧美对核心玩家所发挥的作用。而从演示片断来看，第一方游戏对PS3机能的发挥也越来越成为第三方的范本。《杀戮地带2》相对于07年的cg，让人放下了必定缩水的质疑，强大的火花粒子效果也刷新了永远走在技术尖端的FPS的表现高度。而《抵抗2》再次强调的60人网络对战，同样将这一代主机根本标准之一的网络功能予以强调。

综观这次开放日演讲的内容，我们不难发现，网络互动的内容已经成为一个发展重心。除了对PSN的进一步介绍，屏幕上一再滚动几款发挥联网机能的游戏的标题，对于BD live所带来的互联影音服务的介绍也占据了相当大的篇幅。"HOME"曾经被微软嘲笑为大而无当，这个过于庞大的工程是否会像搭载蓝光那样，到底带来空前的成功还是空前的灾难我们尚无法预料。但是有一点可以肯定的是，"HOME"所提供的虚拟现实的生活，将会给近未来的玩家展示一幅游戏方式新生态的蓝图。2008年底正式启动的"HOME"服务究竟能为PS3的普及和推广起到多少推进力，这一点即便是索尼自己也没有公开寄托过明显的预期。然而，对于加载"HOME"服务的游戏，对用户粘合度的提升是可预期的。而这个虚拟社区所带来的线上服务收入，以及更灵活的迷你游戏宣传和推广的方式，也会给中小厂商以及个人制作者提供更多的机会。而内嵌广告和特殊的商务合作，也将有可能对传统的游戏发行方式起到变革的实验作用。

值得注意的是，一款智力问答游戏《BUZZ》在这次展会上放在了相当突出的位置上。从宣传影片来看，这款游戏直指Xbox360的《Scene it?》，连专用控制器都如出一辙，不免有跟风的嫌疑。但此作所强调的虚拟形象，以及自作答题并上传的机能，无不都在突出PSN乃至于将来可能对应"HOME"的重要性。自Xbox360的《宝贝万岁》开始，两台主机其实都在逐步加强对合家欢游戏内容加强力度的重视，我们更不要忽视，PS3在欧洲压制着对手Xbox360的原因，除了有品牌向心力的作用以外，像《歌星》、《摇滚乐队》这样的休闲游戏也是推进因素之一。任天堂所带来的游戏主机商业思路的变革给两个完全不把他放在眼里的对手上了代价惨重的一课，限于既定的发展方向，即便是将来真的加入传闻中的体感操作手柄，不同的用户层次的分布结构，依然决定着两台主机软件主要的构成。微软与索尼将要充实的休闲娱乐软件内容，并不完全模仿任天堂的蓝海路线，以软件利益至上作为考量的两方，依然希望吸引到的是有着长期消费习惯的用户。因此，两台主机即便加强对PARTY游戏内容的建设，主要涉及的还是音乐、智力这些具有一定核心度的类型。

《BUZZ》、《小小大星球》这样的游戏势必会在欧洲形成一股流行热潮，500万的销售成绩使大卫里夫自信地宣布，PS3在欧洲已经超越了Xbox360。而观察欧洲游戏市场上两台主机期间销售台数的明显差距，不难如EA般预测到，PS3将依靠欧洲市场的强力支持在2008年度内赶上甚至超越Xbox360。

令人稍感意外却又情理之中的是，在这一次的开放日上，对于近期正如日中天的《GTA4》并没有过多提及。《GTA4》以首周5亿美元的销售额压倒《光环3》，名副其实地成为具有着第一影响力的次世代游戏品牌。然而对于索尼来讲，这道光芒之下却掩盖着他们的苦涩和失意。《GTA4》的首周销量，虽然并没有如微软张狂预言的那样，双版本销量对比达到2：1的差距，但是借助着装机量的悬殊差距和独占内容所起到的作用，PS3版销量确实明显落后于Xbox360版，在北美市场接近于1：2的差距，只是依靠欧洲市场的超越，才勉强逃过了这个尴尬的预言。《GTA4》的空前成功给第三方鸣响一个再明显不过的信号，跨平台的开发方针日后将成为第三方制作软件主要采取的方式。而权衡开发成本和预期收入之间的矛盾，在微软不断采取开发金援助的手段下，一些重要第三方标题陆续出现Xbox360独占或者期间独占也是可以预期的。

自去年震动手柄复归起，在平井一夫的带领下，前期出师不利的PS3事业操控者们体现出了朴素和虚心的务实态度，发展方针也越来越向以玩家为中心靠拢。大卫里夫在接受记者采访时表示，"HOME"的建设初期过多的考虑了非玩家用户的需求，而在2008年底上线的"HOME"将全面以玩家的需求为考量，

「索尼反击战大幕正式拉开，胜利大门已经处在虚掩的状态!」

并且诚实而认真的坦诚初期发展的种种失误，显示出一个亲民的PS3形象。但是也在这次访谈上，大卫里夫同时又表示第三方软件独占所起到的作用在逐步降低，第一方软件的影响力会越来越得到注重。

从2007年的一系列第一第二方PS3游戏来看，无论他们的市场业绩是高还是低，来自于索尼自身的游戏软件品牌形象得到加强却是个不争的事实。也许第三方的相继背叛使索尼得出了相信任何人不如相信自己的结论，也许对于微软的开发金援助政策，无力的索尼也只能安于这样的现状。6月12日的《MGS4》也许是PS3成为短期热门话题的机会，但是如果推动作用并不明显，那么对于第三方来讲，将会更坚定的踏上跨平台甚至向xbox360倾斜的道路。

目前游戏市场的重心正在向西方偏移，即便是日本厂商的软件，往往也是通过欧美市场的佳绩方能收回成本。日本游戏市场广度的急剧萎缩成为现实，跟风消费变为主流，从而使具有流行特质的游戏产品方能占据排行榜首，比如《脑锻炼》、比如《雷顿教授》、比如《怪物猎人携带版2G》，又比如最近牢牢压制着NDS和Wii的PSP。相反，一些传统游戏在过去即便是拥有着相当稳定的用户群，销售成绩依然出现不同程度的萎缩。《龙如2》的复刻版都能卖出二十几万份，谁都没有想到，《龙如见参》最后也仅仅止于三十万之数。而像《忍龙》这样的游戏，虽然本身就因为过于硬派而无缘百万软件的行列，但是区区几万份的销量，还是令人对目前传统游戏的境遇倒吸了一口冷气。开发成本的一再增加，使第三方不断在寻求提高投入产出比的方法，所以两台掌机集聚了越来越多的传统游戏。而在Wii这台新形态家用主机上的试水，除了CAPCOM以外，都没有交出满意的答卷。种种的窘迫使越来越多的日本软件厂商接受了微软的开发金援助，将重要日式游戏搬上Xbox360。于是奇怪的现象产生了，Xbox360硬件在日本的销售一再走低，几乎快到了可以忽略不计的地步，而这些本该有着至少几十万销量的游戏出现了十万、几万甚至数千份的难堪成绩，还是有更多的厂商前仆后继的为Xbox360这台在日本市场已经宣告死刑的主机作着陪葬。实际上，这对于厂商自身来讲，是得不偿失的一种选择。也许财务报表上会变得好看一些甚至盈利，但是大量流失的用户对于品牌影响力的挫伤，却要他们日后慢慢还债的。尤其是其中一些游戏，"东方不亮西方亮"的寄托基本也希望不大，所有的一切，都沦为了微软标题决定论的奴仆。

相对而言，欧美厂商的表现值却很得日本厂商仔细研究并学习。无论是跨平台化的《GTA4》、《刺客信条》以及《战地双雄》，还是坚守独占的《生化奇兵》、《质量效应》，都得到了口碑和票房的W双重认可。这和两系厂商对待游戏开发的认真程度是分不开的，也和目前游戏市场重心转向西方分不开的。日式游戏的没落固然已经成为一种现状，如何提升自己世界性全局发展的目光更为关键。Wii是块广袤的土地，任天堂相比以外也更热情的张开了欢迎的双手，然而过于强大的第一方软件以及这台主机过于严重的向心力，使第三方谨慎的涉入却不敢多作乐园的幻想。对于第三方而言，与其追随Wii，去和强大的任天堂争夺软件市场份额，不如尽可能的保持PS3和Xbox360这两台主机的平衡，从而实现自己现状下的利益最大化。对应双机的跨平台无疑是他们一个最好的选择。

有意思的是，就在笔者著此文的同时，看到了日本五个会社将联合制作一款PS3平台的RPG《CROSS EDGE》的消息。CAPCOM、GUST、Media Factory、日本一、NAMCOBANDAI联手将自己旗下人气角色汇聚一堂，终于为PS3献上一款不多的日式RPG。这样的游戏基本都是应景之作，不要指望认真程度会有多少，更不要指望能够带来多少市场回报。但同时，这款莫名其妙的作品也十足地揭露出目前日本第三方厂商微妙的心态。PS3自身的不振加上久多离开前所表现出的傲慢，使日本的第三方在微软的金钱攻势下不免有些落井下石的意味，但是来自于过去十四年依旧残存的荣光和盛世景象，使第三方同样不希望PS3过早出局。这款作品与其说是应付之作，不如说成释放出的一个信号，表示着对索尼依然具有的支持，以及作为对参入Wii的一个讨价还价的象征性筹码。

到今天为止，去年任天堂发表会上《MH3》移籍掀起的轩然大波一直被人所津津乐道。任天堂支持者一直把这个事件视作一个信号，并信誓旦旦地宣称必然会引起连锁效应。从今年公布《零》、闪电发售的《大神》以及《忌火起草 解明篇》的公开，相当程度上证实了这一事件所产生的带动作用。但是我们仔细观察，却不难发现，第三方对Wii依然抱着谨慎和不信任的态度，他们最乐意采取的方式就是以较低的成本来进行游戏的移植，而真正投下力度开发的次世代新作，依然集中于xbox360和PS3两个平台。《最终幻想13》的半遮半掩十足描绘出SE的观望姿态，但耐人寻味的是，《勇者斗恶龙9》和《怪物猎人3》继初期的情报公开之后，也没入了相当漫长的沉默期。世无常局，水无常形。随着日本游戏市场的热点变化，随着日本这些以跟风为主流的消费者的兴趣转移，一切突如其来的变故都会在我们毫无思想准备的时候发生。

事实上，把我们的目光转向更为广阔的世界吧。

和我们息息相关的游戏领域，自vii之后，又有两件据说有着知识产权的"发明"即将面世。一家名为PrimeSense的以色列公司开发出了一套应用图像传感器的娱乐系统，它可以通过3D摄像头的作用，捕捉到操作者的运动轨迹，从而实现在3D空间内的互动物理运动，听上去像是将Wii的遥控器手柄和EYE TOY作了个结合。同时，中国科学院深圳先进技术研究院开发出了一套名为i-dong的体感娱乐系统，和Wii一样能够通过动作感知来进行网球、跑步甚至打太极拳等体育游戏。越来越多的健身房将Wii引入，使我们看到更复杂的人群正在亲近这台白色的精灵。任天堂借助Wii所加强的企业形象得到越来越多人的认可，由此形成的良性循环是任天堂开发的软件也被更多人所乐意接受。然而，对于软件厂商而言，这台主机用户基数的扩大，是否能直接体现于自身机会的增多？同时另两台主机上的发展空间受到了影响还是在不断得到提升?答案已完全表现在每一月世界各地的销量榜上。

一些尖端的科学家通过对控制论的运用，提出了"电子人"的概念。就是以电子元件或者电脑芯片植入人类的躯体或者大脑，从而实现打破人类极限提高人类机能和控制外界的能力。这已经不是什么科幻影片中的情节，在前几日，笔者看到一档纪实节目，西方一些尖端科学家已经能够通过将人体和电子元件或神经与电脑芯片连接的方式，使瘫痪的病人重新获得操纵毫无知觉的肢体的能力。其中一位科学家，更是能够通过传感芯片，借助互联网用自己意识发出的命令操控千里之外的一个机械手臂做出简单的抬起、抓举的动作。

人类借助信息科技的发展，越出了自身的疆域和局限，我们能够通过各种各样的方式与外界互联。作为强调人机互动的娱乐样式，游戏的发展也越来越朝着虚拟现实、玩家自身参与的方向靠拢。游戏制作技术的进步，展现给我们的是提供越来越多表现的可能。过去的我们，完全无法相信能够像《抵抗2》那样在逼真的战场内，与另外五十九个真实的对手作着对抗。过去的我们，也完全无法相信，我们将漫步在虚拟的城市中，随心所欲地开展我们的线上生活。技术是第一生产力，这句话永远不会过时。商业的胜利经常会出现以弱胜强，那是因为强势一方在种种客观条件下没有达到完全成熟。技术的尖端融合商业步骤的稳健，最终会让强势一方获得应有的地位。第三方越来越多得到市场肯定的原创作品一再应证着这个道理，随着人机互动手段的进步，站在技术一方的势必会笑到最后。

当千万个世界各地的玩家徜徉在自由城的广阔街景里，当他们发自内心的为每一个细节的奇迹而发出惊叹的时候，真正的玩家，真正能够给游戏界带去源源不断发展动力的玩家，很清楚地知道我们需要什么。同样，那些孜孜不倦，将制作游戏视为打造艺术、打造生活的从业者们，也清楚地知道他们需要什么。

站在前行路上的十字街头，暂时的挫折和长远的发展给强者以更多的磨砺自我的自信，悲欢与共，都将飞扬在明天旭日的光晕之下，实践着他们的真知和理想。

□文/Silence



■PS3需要一个属于自己的标签，提起PS3不能仅仅是蓝光和高清，就像提起好莱坞首先想到的是那些大牌明星而不是导演，PS3的游戏明星们似乎输出的魅力光环严重不足。

疾风流言帖

随着《横行霸道4》上市热销，一向被Wii压在身下的PS3和X360呈现出了强烈的反弹势头。大作带动主机销量的定律再一次得到验证，在这款近期受到最多关注的大作带动下，高清游戏是否会因此而走上正轨一路高歌呢？X360和PS3传说中的动感手柄到底是否存在于这个世界上？就让我们集中起十二分的精神将一切尽收眼底吧。 □责编/龙马

VOL.12

现在的游戏界是越来越让人难解了，传统的日式游戏新作日渐稀少，各种五花八门的复刻重制满天飞，少数原创新作也一鼓脑地往NDS这样低成本制作的主机上跑。是厂商越发谨慎了，还是利益已经代替了创新？当《战场女武神》也无法在PS3上得到应有的回报时，我们就不得不哀叹，不是我不明白，是这世界变化快。

《天剑2》将会对应双平台

《天剑》是PS3平台独占的动作游戏大作，曾经有着“女版战神”的名号，发售后虽然并未引起太大的轰动，但也算在PS3平台上开创了又一部经典作品。当业界仍在为这部话题性作品品头论足的时候，《天剑》的制作组Ninja Theory近日透露他们的下一部作品以及有关平台的消息。

Ninja Theory的建立者之一Nina Kristensen在接受媒体采访时表示道，对于独立开发商来说现在的环境相当残酷，“我们的下一作游戏将会对应PS3和X360双平台，实际上我们已经定下来了，只不过目前我们还没有宣布而已。”以此看来，《天剑》的新作开发已经准备完毕，并且真的准备要跨平台了。



编者按：《天剑》的版权现在是属于SCE的，Ninja Theory只是负责开发而已，比较有可能的是这款作品并非《天剑2》而是款新的原创作品。

可信度 25

蓝光X360准备开发

从负责代工业务的和硕传出消息，近期和硕已经获得了微软X360的首批蓝光主机订单，预计在第三季开始出货，全力抢攻下半年的消费性电子旺季市场。



此次和硕传出的这条蓝光X360订产讯息想必并非空穴来风，早前就有传言说微软已停止HD-DVD配件的开发转而投放蓝光光驱的研究。本次据消息称，微软已经委托光碟机大厂建兴电脑开发X360的蓝光光碟机，组装订单则在激烈的竞争下，由和硕拔得了头筹。

编者按：记得前段时间有位微软的负责人已经就蓝光之于X360做出了解释，微软并不看重媒体格式对于主机成败的影响。微软要想真正改变想法可不是说说那么简单的。

可信度 40

《MGS4》是为了答谢玩家的作品

《合金装备4》马上就要在6月全球发售了，全世界的目光都集中到了这部PS3上举世瞩目的大作身上。日前《合金装备》的制作人小岛秀夫在给MeriStation的信息中表示了一些对本作的个人感受与未来的计划。

小岛重申了他对于《合金装备4》内容方面的不满，这款《合金装备》的最终作是为了回馈这么多年来一直跟随系列脚步前进的玩家们而制作的，另外小岛表示《mgs4》开发完成后有向其他行业发展的打算，比如书刊及电影行业。



编者按：对于小岛来说，现阶段恐怕没有主机能满足他那颗创意无限的心，与其说是对玩家们的答谢，不如说是为了满足自己求胜探寻的思想。况且MGS并非只在PS系主机上推出过，这种口号还是和厂商的利益挂钩的。

可信度 40

Wii不在乎手柄被克隆

X360动作感应手柄的消息在前段时间被炒得沸沸扬扬，而任天堂的现任掌门岩天聪则认为，不管包括微软在内的哪家厂商推出类似的动作感应控制器，都不会对Wii的领先优势造成任何影响。

据其表示，只要任天堂不断推出全新的游戏方式来让用户体验到新奇的游戏方式，Wii就不必担心市场竞争方面的问题。他还说道，任天堂是第一个意识到扩展用户群体重要性的厂商，为此付出的努力和尝试也是最多的，因此根本就不用为其他厂商模仿自己的产品而牵挂于心。

编者按：这个话题以前就谈过不只一次，任何硬件都要有适合它的软件阵容与相应的玩家用户群，微软和索尼也不可能因此而刻意改变自己的游戏取向。

可信度 70

PS3将阻碍BD播放器的销量

根据数据显示，尽管最大的竞争对手退出了市场，美国1至2月间的BD播放器的销量却下滑了40%之多，其中不包括PS3，对此很多零售商表示了不解和疑惑。从以前的一项消费者调查报告中可以得知，很多消费者不选择购入BD播放器的最主要原因就是因其价格过于昂贵，相比现行的DVD机价格要贵上4倍之多。但对比这种窘况，索尼的PS3游戏主机的销售额却出现大幅增长，其内置的BD光驱即是主因，性价比相对实惠很多的PS3更受到消费者的青睐，而这也从侧面严重影响到了传统BD播放器的发展前途，要知道，蓝光BD阵营内并不只有索尼一家，长此以往很难保证其他蓝光会员不会把索尼当作敌人对待。



编者按：PS3目前游戏软件匮乏，搭载的BD光驱自然成为其最主要的卖点，随着游戏的逐渐成熟，这种情况会慢慢得到改观。

可信度 50

GTA4秋季追加360独占内容

随着《横行霸道IV》的全球销售正式开始，微软新一轮的宣传攻势再次展开。重点强调了X360游戏的成就系统和今年内将会放出全新可下载内容。

微软的公关部门再次提到了传闻已久的《横行霸道IV》独占下载。根据微软的发言人表示，下载内容绝对是“X360独占的”。正如玩家们将在网络广告中看到的，全新的下载内容会在今年的秋季提供付费下载。早在两年前的2006年E3展上这个“独占的章节式下载内容”就已经被提及。之后X360的官方网站xbox.com把这个内容描述为“两个全新的故事章节”，每一个章节“最少可以玩上10个小时。”而来自最近的消息称，Rockstar的目标是把整座“城市”放进下载内容里。



编者按：对于《GTA4》区区一张光碟的内容显然很难满足玩家们的胃口，厂商也不会放着这么一棵摇钱树不去追求剩余价值，当然，能不能下载到一座城市那就要看厂商的本事了。

可信度 70

《FF7》将开发新续作

于去年9月在PSP平台上发售的《核心危机 最终幻想7》为《最终幻想7》这部传世经典之作完美补完了前传部分，加上以前的《地狱犬的挽歌》和电影版的《圣子降临》，《最终幻想7》已经形成了一个独立的世界观系列体系，与其本传重制和续作可能性的传闻也一直没有间断过。在最近《核心危机》的制作人Yoshinori Kitase和Hideki Imaizumi又让玩家们为之兴奋了一把，据他说道："FF7的故事还没有结束。"

在这次对两人的采访中，他们表示FF7CC是一款拥有次世代制作理念和水准的游戏。这个前传题材的游戏本来预定是在PS3平台上开发。很可惜是当开发都准备妥当的时候，PS3却并未及时发售，所以不得不重新选择开发平台。在当时有转移到PS2平台的想法，因为PS2的开发环境对于他们来说已经再熟悉不过，但为了能够体验新平台开发的乐趣与获得更多的经验，最后还是选择了PSP平台。

在被问到FF7CC是否是《最终幻想7》系列的最后一部作品时，Yoshinori Kitase给出了一个非常令人期待又让人浮想联翩的回答："我还不能说FF7CC就是FF7系列的完结作品。我更愿意让机会之窗继续敞开着，为了继续开发新作，原先开发团队的核心成员必须重新聚集在一起。包括我在内，还有角色设计师Nomura先生，艺术指导Naora先生等等，所有的人必须在这项工作开始之前全部到位。"

虽然FF7CC的主要制作人员很多都在忙碌于SE的其他游戏开发工作，相关新作也无从得知会从何时展开，但对于饭丝们来说，克劳德与萨菲罗斯等人的故事还远远没有结束。

可信度 50

编者按：《核心危机》已经几近完美地补完了FF7的故事架构，再往后推出相关续作不知还能否延续这个系列的辉煌，现今玩家们的口味可是越来越叼了，光是忠实FANS支持很难保证一个系列长期延续下去。与之相比，本传的PS3重制版更值得我们去期待，不管是ps3还是传闻中的PSN。

《街头霸王4》将率先登陆Wii？

前段时间流传在网上的一张日本动画相关的图片引起了很多人关注，这张看似很普通的动画宣传图上出现了一个让很多人为之惊奇的一角。在上面除了一些TV版动画的PV以及资讯方面的内容外，在右下角还有一个包含了多款已发售和未发售的游戏影像的合集信息，其中除了Wii版《生化危机0》和街机版《战国BASARA X》的宣传影像外，还有着万众期待的《街头霸王4》的名字，而令人吃惊的是，游戏名称前面的机种赫然标明着Wii的字样！难道这款超级格斗大作要率先在Wii平台推出？又或者是传说中的笔误？不管如何，看到这个不起眼角落的信息的人都会打上一个大大的问号吧。



可信度 10

编者按：这个很明显是笔误的问题，《街头霸王4》这种超级格斗大作必定是先推出街机版本，家用机不太可能先于前者面市的。

高桥兄弟将会开发《黄金太阳》新作

近日，Eurogamer采访了曾开发GBA上RPG大作"《黄金的太阳》系列"、Wii《我们爱高尔夫》等作品的Camelot公司。著名制作人高桥兄弟谈到了了一些关于计划作品的信息。

采访中谈到Camelot以后是否还会继续开发RPG作品时，高桥说道Camelot是专门开发RPG的公司，目前为止并没有离开这一类型的打算。当被问到是否会是《黄金太阳DS》系列时，高桥笑着说道："我们也和你一样想玩到这么款游戏。我们热爱《黄金太阳》。我们正在进行很多不同的工作，比如很多不同的设计文档，包括各种类型的RPG创意。不用担心，我们已经有所收获了。我们有很多事需要考虑，但是我们只有一个团队，将来会发生什么还不好说。"



可信度 35

编者按：自打NDS发售起就有出《黄金太阳》续作的说法，直到今天仍然没有任何消息，不过鉴于之前《大乱斗》中有出现《黄金太阳》的身影，说明厂商并未忘记这款GBA上的热门作品。虽然此次高桥兄弟并未透露什么实质性的东西，与之相关的RPG作品应该在不久后就会有所确定的。

Infinity Ward获得《使命召唤》独家开发权

近日一位Activision公司前高级雇员在非公开场合对媒体透露到，《使命召唤4》的开发商Infinity Ward已经与Activision签订了独占开发协议，今后该系列的每代作品都将由他们所开发。

《使命召唤》系列自诞生至今都是由Infinity Ward和Treyarch两家公司轮流开发的。但根据这项新协议的约定，这种制度将在《使命召唤》的下一部作品开发完成后将会终止。另外在该协议中除了包含《使命召唤》系列本身外还涉及到了另外一款支线作品的开发相关问题。此外他还透露Activision旗下的Underground工作室由于受到该协议的影响前不久刚刚关门停业，该工作室原本有着一款第三人称的《使命召唤》系列的动作游戏开发计划在身，并且预定每年都会推出一款作品。然而现在由于独占协议的关系，Underground的这项新计划也不得不放在一边了。目前面对这名前职员透露的这些内幕消息，Activision和Infinity Ward官方都未对此发表任何评论。

可信度 50

编者按：此传闻真假尚且不论，让人注目的是这名职员谈到的第三人称视角的《使命召唤》，以前像《生化危机4》、《战争机器》等第三人称视角游戏都非常受欢迎，如果推出这种类型的系列作品相信也会有很多玩家喜欢，不管是什么，推出优秀的游戏就没有问题。

《横行霸道4》会对Wii构成威胁

于PS3和X360平台同时推出的《横行霸道4》已于4月24日发售，并形成了空前的热销场面，并因此极大地拉动了近期两台主机的销量，而这种情景显然是目前处于领先位置的Wii所不愿看到的。有业内人士指出，任天堂将会和至少4亿美元的巨大利润无缘。

《横行霸道》系列一向是畅销游戏的代名词之一，4代以目前的势头来看也必将延续这一传统，并且以此为契机，将会有越来越多的用户相信PS3和X360今后的出色表现。《横行霸道》这样的重量级大作每当推出一部，都会形成任天堂核心用户群的逐渐流失，因为Wii主机基本不可能对高清主机的大作进行移植，但反过来Wii游戏移植到其他两台主机却是非常容易的事情。随着热门大作的不断增多，Wii的优势将会逐渐消失。



可信度 30

编者按：Wii的用户群体和另两台主机的交叉点基本不多，《横行霸道》这类的游戏也不太会出现在这个平台上，所以威胁一词就与之沾不上边了。

最期待TOP20

超大作《横行霸道4》的发售绝对是本期最引人关注的焦点，早在去年10月，Janco Partner的Mike Hickey就预测，游戏首发一周销量将突破九百五十万，其中美国的销量占五百八十万。前不久Variety报道有消息指出，Take-Two内部的预计销量是首发一周达到六百万，创造四百万美元的收入。从目前得到的消息来看，本作在全球的首日销量为250万份，首周销量为600万份，虽然比之前的预测稍微少了一点点，但是这个成绩仍然打破了《HALO3》的记录，成为新的销量冠军。

2008年第14期（统计时间2008年4月25日－2008年5月7日）本期截至统计日期共收到有效选票701张

1 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■8800日元

小岛秀夫表示，在《合金装备4》中开发小组就经常遇到因为容量问题不得不削减或压缩内容的情况，即便是蓝光都感觉不够。



398票

2 街头霸王4



381票

■XBOX360 ■格斗游戏 ■CAPCOM ■2008年7月 ■价格未定

在《街头霸王4》测试用街机版中，新增加了沙盖特和拜森两名角色，虽然此二人都不会出现在角色选择菜单中，但玩家可以使用其他角色与他们进行对战。

3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

据鸟山求介绍，为了实现某种平衡，法尔希在创建科库恩世界的同时，还会任命一些人去完成某项特殊使命，而这些被选中的人就是露西。



364票

4 逆转检事



352票

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■发售日未定 ■价格未定

玩家将扮演系列前3代中主角成步堂龙一的对手御剑怜侍，主角身份转换之后，一些原来作为律师无法采取的手段都可以通过检事来完成了。

5 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

本作中居民感染中的病毒名为Las Plagas，目前虽然没有详细说明这种病毒，但可以肯定的是此病毒显然是通过生物工程制成的T-virus。



341票

6 忍者外传2



334票

■XBOX360 ■TECMO ■动作游戏 ■2008.6.3 ■59.99美元

游戏中你可以利用存档点往返于纽约、东京和阴曹地府之间，目前还不知道纽约的景象会是怎样的，估计自由女神像会是游戏的一个舞台。

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
8	XBOX360	古墓丽影	EIDOS	2008年预定
9	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
10	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
11	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
12	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008.7.17
13	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE・ENIX	发售日未定
14	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
15	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
16	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.7.29
17	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
18	PS3	星海传说4	SQUARE・ENIX	发售日未定
19	PSP	梦幻之星Portable	SEGA	2008年预定
20	NDS	蓝龙PLUS	MISTWALKER	发售日未定

CHECK! DQ5确定发售日期

随着多平台发售的超大作《横行霸道4》以及NDS上《高达纹章》的发售，这两款游戏已经于本期撤出期待榜，前者已经得到不少玩家的投票支持杀入流行榜。本榜空出来的两个名额被PS3上的《星海传说4》与NDS的《逆转检事》填上。这次的《逆转检事》的主角不再是以往的律师，

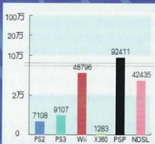


而是采用了律师在法庭上的对手"检察官"，从全新的角色身份出发，带来的游戏乐趣相信也是与以往不同的吧。而NDS上的复刻版DQ5也终于自去年底第一次放出开发消息之后确定了发售日，那就是今年的7月17日，本作的PS2复刻版素质就非常高。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

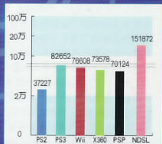
本期日本游戏市场方面，硬件销量的变化浮动不大，PS系的三台主机销量都有一定程度的上扬，尽管PS2和PS3的单周销量仍旧没有突破一万，但多少还是有所进步的。而PSP的硬件销量比上期再次有不小的进步，说起来，进入3月份以来，由于PSP上众多大作的陆续发售，其在全球的销量情况都有着明显的改善，特别是在日本，竟然能够一直死死压制住NDS，能够取得这番成绩，确实非常了不起。反观任天堂的几大主机，近期虽然也陆续有不少好游戏，但是硬件销量方面则相对比较低调。美国市场方面，首先PS2这台"老"主机销量有了明显的下降，而PS3、360、NDSL这几台主机的销量则有比较明显的上涨，相信6月初MGS4的发售，也是众多PS3玩家们期盼许久的一件盛事了吧。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.4.21-2008.4.27

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2008.4.20-2008.4.26

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	423
02	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	396
03	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	372
04	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	351
05	XBOX360	横行霸道4	ROCKSTAR	动作冒险	2008.4.29	338
06	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	329
07	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	324
08	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	312
09	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	298
10	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	271
11	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	256
12	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	231
13	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	214
14	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	211
15	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2008.3.20	207

CHECK! 横行霸道强势登场!

XBOX360以及PS3多平台发售的《横行霸道4》这期进入流行榜是可以预见的事情，尽管因为这类次世代主机在我国的普及量仍然远不及其余主机，但仍旧有着不少的拥趸，特别是GTA4这样的大作，最近似乎大部分的360玩家都沉迷于本游戏之中了。说起来，本作这次竟然"偷跑"了好几天，这点多少有些出于意料，看来有的玩家还真是"心急"啊。



↑GTA系列如今在全世界范围都有着超高的人气。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	太鼓之达人DS 七岛大冒险（日版）	NBGI	127933
2位	火影忍者 疾风传 忍列传2（日版）	BANDAI	57202
3位	正义双侠DS 惊心动魄大作战（日版）	TAKARA TOMY	47880
4位	我们是化石挖掘者（日版）	任天堂	43807
5位	柯南：消失的博士与拔茬塔（日版）	BANDAI	36342
6位	召唤之夜（日版）	BANPRESTO	35314
7位	好孩子的无人岛生活（日版）	BANDAI	76155
8位	咬尾虫音乐课DS（日版）	SEGA	27426
9位	放学后少年（汉化版）	KONAMI	36652
10位	美妙世界（欧版）	SQUARE·ENIX	18563

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	711434
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	668906
3位	马里奥聚会DS	任天堂	604675
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	593068
5位	马里奥&索尼克AT北京奥运会	任天堂	588736
6位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	532893
7位	马里奥赛车DS	任天堂	506824
8位	超级马里奥64DS	任天堂	493834
9位	新超级马里奥兄弟	任天堂	493597
10位	料理妈妈2	TAITO	481345

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	只属于我的果实（日版）	JIN PRODUCTS	184737
2位	SNK经典街机合集VOL.1（美版）	SNK	102928
3位	无双OROCHI蛇魔（中文版）	KOEI	160685
4位	音乐节拍（中文版）	SCE	106302
5位	怪物猎人·携带版2ND·G（汉化版）	CAPCOM	198002
6位	浮游世界（美版）	SCE	71092
7位	星之海洋 二次进化（日版）	SQUARE·ENIX	66066
8位	怪物猎人·携带版2ND·G（日版）	CAPCOM	213164
9位	约束之地 利维艾拉（欧版）	ATLUS	50610
10位	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩（日版）	BANDAI	58310

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想7 核心危机	SQUARE·ENIX	1055845
2位	PATAPON	SCE	688345
3位	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE·ENIX	612647
4位	大蛇无双	KOEI	592648
5位	寂静岭 起源	KONAMI	582547
6位	合金装备（潜龙谍影）掌上行动	KONAMI	573468
7位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	560630
8位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	537012
9位	火影忍者 究极携带版 无幻城之卷	NBGI	515921
10位	战神 奥林匹斯之链	SCE	508368

本期起本刊与万宇在线合作推出"中国掌机流行榜"，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.4.21—2008.4.27

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
2位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
3位	PS3	战场女武神	SEGA	2008.4.24
4位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
5位	NDS	我们是化石挖掘者	任天堂	2008.4.17
6位	NDS	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	2008.4.24
7位	NDS	口袋妖怪战队 融合	任天堂	2008.3.20
8位	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	2008.4.3
9位	NDS	召唤之夜	NBGI	2008.4.24
10位	NDS	DS美文字训练	任天堂	2008.3.13

CHECK! 冠亚军位置雷打不动

本期牢牢占据日本市场双周游戏销量榜前两位的仍然是Wii版《马里奥赛车》以及PSP上的超大作MHP2G，PS3上的新作《战场女武神》表现也还算不错，虽然单周销量不到十万份，却也不算太差。

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.4.20—2008.4.26

美国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	NDS	口袋妖怪迷宫·光/暗之探险队	任天堂	2008.4.20
2位	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008.3.9
3位	PS3	GT赛车5 序章	SCEA	2008.4.15
4位	XBOX360	彩虹六号 维加斯2	UBI SOFT	2008.3.18
5位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
6位	NDS	美妙世界	任天堂	2008.4.21
7位	XBOX360	使命召唤4 现代战争	ACTIVISION	2007.11.5
8位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
9位	PS2	真女神转生3FES	ATLUS	2008.4.22
10位	XBOX360	战地双雄	EA	2008.3.6

CHECK! 迷宫里的口袋妖怪们

近期不少游戏的美版发售了，例如NDS上的《口袋妖怪迷宫·光/暗之探险队》销量就不错，单周33万多份。比较有意思的就是NDS上的《美妙世界》，其英文版名称竟然是"The World Ends With You"……

CHECK! 太鼓达人又出新作

现在已经是高考前不到一个月的最后冲刺时间了，在此希望各位同学能专心复习，远离游戏，等考完之后再来尽情地享受游戏的乐趣吧！

即将进入5月份，随着炎炎夏日的到来，游戏业的旺季也越来越临近了。《太鼓达人DS 七岛大冒险》之后会有越来越多的大作出炉，大家在开心游戏的同时也要注意身体健康，换季期间要预防感冒。

还有，关于最近的PSP游戏方面，好孩子不要玩《只属于我的果实》呀，嘿嘿嘿。



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年4月16日至4月30日。

08.6.12

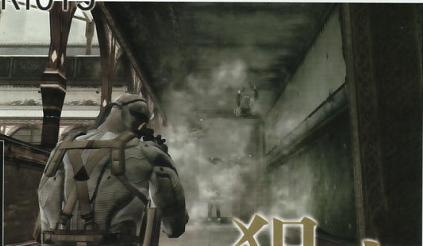
从早前公布的第一时间开始，《合金装备索利德4爱国者之铳》就是PS3上最引人关注的游戏之一。今年2月末，这款游戏的发售日正式公布，KONAMI将采用重头游戏时推出时罕见的商法，于今年6月12日全球同时发售这款游戏。随着发售日的临近，《合金装备》系列的爱好者们已经进入了“备战”状态，准备迎接这款冠以“系列完结篇”名号的大作，这款作品的游戏内容与故事情节已经成了广泛议论的焦点。 □文/蓍子

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

本作的发售日期近在眼前，厂商一直没有透露的具体游戏内容及情节也开始初见端倪。一些媒体人员目前已经内部试玩了这款游戏，并在厂商容许的范围内进行了初步报道。从试玩反响来看，本作在故事、图像、音乐、演出等方面都充分展示了《合金装备》系列的核心风格，并确实达到了系列的最高水准。同时，本作确实印证了“完结”这个主题，无论在内容的充实度还是伏线的回收度上，都达到了历代作品中最大的规模。





↑各方公开的试玩报告透露，曾经给予玩家们很大惊奇的“老年版”斯内克在本作中的表现丝毫不逊色于以前的作品。本作以游戏所特有的表现手法为主，但在关键剧情的表现上也借鉴了电影的手法。

狙击

《合金装备》系列中所特有的细节描写在本作中得到了进一步进化，战场构造上的要素也更加丰富。例如，在中东风格的街道场景上，有些沿街的建筑物可以进入并翻到屋顶，如果仔细搜索，常常可以发现特殊的攻略捷径。玩家越进行探索，越能发现这款游戏的深奥之处。

完结

本作的主题语是“索利德·斯内克最后的战斗”．这款作品是不是能让系列故事中的重重伏线得到合理而完善的解释，是系列爱好者们最为关注的事情。从现在透露的消息看，本作的剧情确实“解决了斯内克的一切”。传说佣兵斯内克的故事在本作结束之后将落下帷幕，以前残留的人物关系也将在本作中得到明确的解释。对于从10年前的《合金装备索利德》甚至是21年前的《合金装备》开始喜欢这个系列的玩家来说，《合金装备索利德4》无疑是开发方小岛Production带着诚意的回答。据称，本作终盘的情节会让系列的老玩家们“获得特别的感动”。从这个意义上，本作确实如同小岛秀夫监督所说的，是一款“为系列FANS们开发的作品”。



传奇中最后的战役 即将在光影间开幕！

本作中的游戏要素也得到了进一步丰富，枪器的种类达到了“令人惊叹的地步”。而且，本作中还追加了最新的武器编辑机能，玩家可以为某些武器装着“附属部件”，使其变成性能完全不同的装备。对于枪械迷来说，本作将能够带来更大的满足感。同时，各类枪器的性能检证也将成为本作中玩家研究的主要对象。



↑私兵部队“青蛙”将作为敌人出现在斯内克面前。“青蛙”中的士兵都是女性，但拥有惊人的战斗力。

从试玩后的对谈中先行感受大作的真面貌



下面这篇对谈是四位媒体记者对《合金装备索利德4爱国者之铳》进行试玩之后，关于游戏序章以中东为舞台的部分进行的心得交流。目前，官方还没有正式公布出更多的情报，这篇对谈中可以算是最接近游戏具体信息的内容了。从言语的字里行间，我们或许可以发现隐藏在游戏当中的一些真实情况。

游戏前应做的准备

A：首先说说游戏前的心得吧。

B：正式打穿这款游戏后我觉得，最好能够事先打穿《合金装备索利德（下文简称MGS）》《MGS2》和《MGS3》，这样才能享受到《MGS4》的全部。《MGS》虽然已经是很早以前的作品，但还是可以在PS3的网络下载服务“游戏档案馆”中找到。用PS3和PSP都可以玩。

C：在影像播出途中，当出现按键提示时，画面左上会出现“L1”标志，右上会出现“○”标志。按“L1”的话会和《MGS3》一样变成主观视点，而按“○”的话会发生Flashback效果，连续闪现出过去的图像。如果没玩过过去的作品，大概很难理解其中的意味。为了感受这里的奥妙，最好还是玩一下过去的作品比较好。



序盘时的各种特点

A：那么，来说说具体的内容吧。玩过中东关卡之后，大家有什么感想？

C：最初的展开时突然被扔到战场上，越是对系列熟悉的玩家，感受到的冲击大概也会越大。而且，这次还不像是以前的那种系统解说关卡。正觉得有点不知所措的时候，画面上突然出现了各种数据显示，得了，跑吧。（笑）

B：METAL GEAR Mk.II可以在战场上使用，操作感觉怎么样？

C：我把己方民兵电晕了。结果周围的民兵突然一齐开始攻击斯内克，吓了我一大跳。

D：是因为操作的事暴露了吧？

C：大概是因为在近处操作的缘故。METAL GEAR Mk.II是可以隐身的，在这种状态下电晕了人也不会被发现，但电量消耗很快。

A：电量多的时候非常好用。有些地方是只有METAL GEAR Mk.II才能去的。

B：“索利德之眼”的使用性如何？

C：暗视眼镜、望远和雷达（线状地图式）的功能都具备，相当方便。由于每次切换时都需要开启菜单，最初我觉得有点麻烦，但熟练了以后就不怎么在意了。

D：说起来，场景设计真的非常厉害，《MGS3》简直不能比。几乎所有的建筑物都能从屋中穿过去，想走最短距离突破还是想绕远道边隐蔽边前进都行。不过如果走屋外，敌我双方的士兵都会进行警戒，很有可能突然就开始枪击战了。

B：这是因为《MGS4》中的士兵原来没有见过斯内克。正在激战时突然从旁边过去，当然会被怀疑。不过只要协助战斗，以后看到了也不会被攻击了。而且这时候如果打倒了敌兵，他们还会说“干得好，帮了大忙”。

C：想顺利前进的话，援助民兵会比较好。不过，是不是也能援助PMC（民间军事承包企业）一方？

B：斯内克的前进方向与民兵相同，前进目标是PMC一方，因此自然地会与PMC为敌。

PS3	本刊译名：合金装备索利德4爱国者之铳			CERO
	KONAMI	8800日元	2008年6月12日	
动作谍报	BD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

D：如何区分PMC和民兵呢？

C：服装……吧。（笑）PMC的装备相对充实，装备防弹背心的人似乎多一点。

追加的特殊系统

A：“威胁环”使熟了没有？

B：那个不蹲下就不会显示出来对吧。

A：为了感知周围的气息，斯内克需要蹲下以集中精神。这样一来，斯内克周围就会出现一个圆环，显示出有气息的方向，以及该气息的威胁程度。

B：线状地图怎么样？

A：周围有威胁时，雷达上会有模糊的显示。战场上有更加显眼的存在时，先是会变得更加明亮清晰。斯内克自身的气息也能表现出来，可以作为潜入时的参考。

B：画面左上方有LIFE槽、气力槽，还有一个百分比显示的是压力值吧。

D：被敌人发现时压力会上升，气力也会随之低下。气力一低，LIFE的回复速度就会下降，狙击时手也会抖。这次的气力似乎非常重要，在剧情演出上也经常使用，逗笑了我好几次。（笑）

B：然后就是DP关联的要素了。获得多余的武器时，就会获得DP点数。

D：发生Flashback的时候也会加算。

B：然后，就可以消费DP解除某些武器上的ID锁让其可以使用，还可以交换新的武器弹药。

A：从菜单中的商店里对吧。战斗中也可以用这一点令人高兴。

D：武器的种类也很多。光突击步枪就有多少种！实在令人惊讶。

A：好像一共大约有70种。

C：编辑要素也依然健在，这次的武器研究大概要花很多时间。



↑小型远隔操作终端METAL GEAR Mk.II是本作中重要的要素。斯内克将其装备在身上之后，玩家会改为操作这台小机械行动，利用机械臂前端发出的电流可以击晕敌人。



→本作在特殊行动方面也追加了很多新的要素。本作中设计了新的“拟态装”，利用这件装备，斯内克可以装扮成墙壁或街垒的一部分，甚至还可以装扮成死尸。高度的隐蔽行动将为本作增添新的战略性。



FIRST IMPRESSION

毁灭世界的物语

——本作的主人公好像有着非常特殊的设定吧？

下里■可以这么说，本作的主人公是背负着宿命降生的，是让世界走向毁灭的关键人物，但是他自己一开始并不知道，而且有关自身的任何情报都不知道，在游戏慢慢推进的同时，他将和玩家一起解开这个谜团。

——本作的女主角是个怎样的人？

下里■她比主人公更早地加入了"世界扑灭委员会"。女主角有着痛苦的过去，她想把这个人类像家畜一样被支配的世界毁灭掉，并重建一个新的世界。最初是她引导着主人公，但是当主人公觉醒后二人的位置发生了变换。

——艾钢是个什么样的角色？

下里■是个爱吃醋的家伙，主人公和女主角相遇后他总是形影不离地跟在后面。

——那么利·阿这个少女呢？听说她是个不可思议的人，而且有300岁！？

下里■女主角莫尔迪是个直性子，内心的感受从来都是直接表现出来，利·阿和她正好相反，也会适时地阻止莫尔迪。在游戏物语的后半部分，利·阿身上的不可思议之处会慢慢显现出来。而且对于应该做的事情利·阿绝不会放弃，而且在战斗时会"兽化"。

——纳伽又是怎样的一个人物呢？

下里■纳伽的父亲是兽人中的艾利特族，而母亲却是人类。一个人类生活在兽人中间是很艰难的，所以纳伽的母亲经常受到兽人的欺负。在纳伽很小的时候他母亲就去世了，所以纳伽很苦恼，不知道自己应该做一个人类还是做一个兽人。



下里阳一

SEGA Nesoft研究开发部部长，曾经开发过《幽游白书魔强统一战》。





集结了业界实力派制作人的全新RPG登场。游戏舞台设定在一个被兽人支配的世界。主人公名叫奇立艾，他的身上蕴藏着能够毁灭世界的神秘力量。某天，奇立艾加入了以毁灭世界为目的的团体——世界扑灭委员会，并开始了冒险旅程。然而在故事的尽头，等待人类的究竟是世界的毁灭，还是……

□文/龙马

超越主机硬件性能的图形表现力



精美的场景！

←本作中的角色都是用点阵来绘制的，游戏中所有的事件都是用动画CG来表示，非常精良。



←本作中的图形表现挑战了DS的硬件极限，为玩家呈现出一个美丽的世界。游戏中的建筑也都非常漂亮，进行了重点制作。

利·阿=德拉古内尔

纳伽·古雷弗

奇立艾·伊鲁尼斯

艾钢·玛德尔

莫尔迪·阿修拉

德皮

无法相通的是语言还是内心，无法传达的是声音还是思念？

"这个世界在何时何地终结，说实话我完全无所谓。周围那有如流水般，每天都会来到的日子，与我没有任何的关系。直到那一天，那个通知来到了我这里……"

奇立艾原本是个普通的少年，过着千篇一律的生活，每天都很平淡，而且他觉得这个世界与自己并没有太大的关系，无论是继续下去还是毁灭。但是有一天，奇立艾突然被人强行拉进了"世界扑灭委员会"，并被告知自己是毁灭这个世界的关键。在世界扑灭委员会中，奇立艾结识了少女莫尔迪，并和她以及其他同伴踏上了冒险的旅程。在这个旅程中，奇立艾同时看到了世界的黑暗与美丽……。那么，在旅行的尽头等待众人的，到底是什么？

NDS	本刊译名：毁灭世界			
	SEGA	价格未定	2008年夏	CERO 審査予定
RPG	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

Prologue

故事发生在27年前因泥石流被掩埋的羽生蛇村，这里曾有着以土著信仰与传统进行的仪式。2007年，一个美国记者采访小组来到了这个村庄进行取材，在那里，他们目睹了本该消失的村人，以及将活人作为生赘的恐怖仪式……　□文/龙马

SIREN NEW TRANSLATION

新登场人物交织 鲜活群像剧

本作的副标题“新译”即为有着巨大变革点的意思，其一就是故事内容和登场人物的外貌形象，在新的故事中，如左图那样，8位主人公以群像剧方式被描绘出来，并且大半都是外国人，和日本人拥有完全不同背景文化的他们，在这种纯日式本土风格的恐怖剧面前会有着什么样的表现呢？





←本已消失的羽生蛇村伴随着恐怖的尸人再次出现在这个世界上。

恐怖尸人再度苏醒！

直击《死魂曲》的魅力!! 制作人访谈

和系列第一作一样，以“羽生蛇村”为舞台，以新登场的主人公们为主轴，描写新的恐怖与战栗故事的本作，副标题注明的“New Translation（新译）”隐含的含义到底是什么？而且游戏会因为这个“新译”而产生多大的变化？这些让人关心的疑问，开制作负责人外山圭一郎将给我们答案。

Playable Characters

外山桂一郎



1999年进入SCE，是《死魂曲》系列开发制作的全权负责人以及总监督。

以异文化的视点描绘的日式恐怖

——最开始想了解一下，本次新作既不是复刻也非正统续作，而是以“新译”的形式将系列第一作重新进行制作，想请问一下这么做的缘由。

外山圭一郎（下下简称外山）■首先，《死魂曲》的新作在PS3平台上开发制作是从一开始就决定了的，直到真正开始开发前也经过了好几次测试，在那个阶段的游戏与现在比起来简直可以说是本质上的不同，只是为了做出强有力的宣传影像的一种手段而已。在那时，要求做出前所未有的影像与演出效果，因此为了达成这个目标伤透了脑筋。最后想到了，与其准备全新的舞台和故事背景，不如采用自己所熟悉的素材从不同的切入点来重新将其进行制作，这样无论是从影像的角度还是从新作的角度来说都是两全齐美的做法。

——“不同的切入点”是指？

外山■作为系列的特征，“扎根于日本本土风格的日式恐怖”是游戏既定的风格内容，而采用异国文化的视点导入这个主题，故事的新主人公以外国人角色为中心构成即是如此，还有，游戏中的舞台设定虽没有太大的改变，登场人物演绎出的剧情流程，与系列第一作是完全不同的，“不同的切入点”就是这个含义。

——舞台相同且存在着共通的设定，剧情却是新的？

外山■是的。虽然导入部分存在着相同的感觉，但从整体上来说是与以前完全不同的作品，而且在舞台设定等方面也并不能说是完全相同的，有着非常多的迥异设定。

——剧情的组织结构相比前作也发生了变化，具体是哪些方面呢？

外山■就故事的推进方式而言，就有如国外的电视连续剧一样构成每个章节故事，每段章节都会有开场OP与结尾的ED，这样的表现手法，章节中采用轮流操作多名主人公推进流程的方式来进行游戏。

——在同一个章节中也可以切换操作的角色吗？

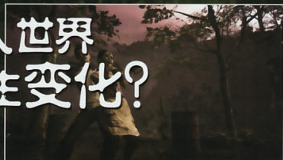
外山■是的。在各个章节中，众多登场角色在故事中的流程是平行发展来描写的。

——那么有一部分剧本不能自由选择游戏吗？



PS3	本刊译名：死魂曲 新译			CERO
	SCEJ	价格未定	2008年7月24日预定	
恐怖冒险	BD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

进化的尸人世界 游戏性会产生变化？



并不擅长战斗技能的普通人类，要运用各种道具武器与自己的智慧，和不存在于常识中的尸人进行对峙。虽然副标题是"新译"，这款《死魂曲》新作在基本的游戏性方面并未有太大的变化，但是在动作方面比起以前的作品要高，人物的行动操作会更为细致，主人公们的动作更加多姿多彩，相对的尸人们也会采取更具攻击性的行动。游戏的展开会更加快速，前作中缓慢的游戏节奏会得到改观，系列特有的重要元素"幻视系统"，也似乎向着更具临场感的系统进化，使游戏更具视觉冲击力。

日本新力电脑娱乐（SCEJ）近日发表了对应PS3平台的恐怖冒险游戏《死魂曲》系列最新作——《死魂曲 新译》，游戏收录12章的剧情，承袭原系列作特色并加以强化，以高解析度3D绘图来呈现写实恐怖风格特色，我方角色也具备更多样化的动作与更简单的操作，此外像"幻视"等系列特色系统也会得到保留并得到强化，本作预定于7月24日推出，日前体验试玩版已于4月25日由官方提供了下载。

丰富多样的行动方式



↑主人公的动作比前作更丰富。

KEY WORD 幻视系统

即以别人的视角观察周围情况的系列特色系统，可以看到离主角最近的同伴所看到的东西，还可以切换到尸人的视角，由此来判断尸人与自己的位置关系，并以此来周旋或者解谜。另外本作还存在切换当前频道的快捷键，可以更方便地观察尸人们的行动。



↑隐藏在暗处的主人公要想安全地逃脱，可以切换到尸人的视角来判断逃走的时机。

KEY WORD 尸人是什么

本作中作为敌人的"尸人"，是由于警报器的声音化为不死之身的羽生蛇村的村民们，基本性质上与系列第一作的尸人相同，看到活人就会不问三七二十一地上前展开袭击，即使被打倒，经过一定时间后也会再次站起来开始行动。是什么缘由让羽生蛇村的村民们变成尸人的呢？也是像第一作一样，由于太古的"诅咒"吗……？

更具攻击性——尸人成群展开袭击行动！





←即使变为尸人，村民依然保持着人类时的生活习惯。



←攻击性意识上升的尸人让它们比以前更难对付



通过外山圭一郎对于本作的描述，以"新译"之名登场的尸人再次归来

外山■是的。为了想让玩家体验到最高的乐趣，本作剧情推进是一定要按照既定的顺序来进行的。随着游戏的进行，娱乐性也会随之不断增强，与以往作品相比本作具有更高层次的趣味性与游戏乐趣。

——本作中也有外国人登场呢，娱乐性增强的同时，是否也为作品风格带来了很大变化呢？

外山■虽说如此，《死魂曲》系列持有的独特风格魅力并没有发生改变，这一点敬请放心。《死魂曲》系列浓缩了日本独自的风土文化，还是希望表现出高度的恐怖感与幽静诡异的风格，例如就像日本的恐怖电影那样让人观后久久不能难忘怀，并不断发现新的卖点使作品长期保持着新鲜感。"新译"也存在着一部分这方面的概念。但是，虽然游戏性有着大幅变革，恐怖本质并没有发生变化。另外，本作的剧情背景并非看到的那么简单，与以往同类题材的作品同样，玩家会享受到谜题套谜题，环环相扣的深奥剧本。

重视轻松游戏的系统

——听说游戏系统方面也有着变更点，能否详细地谈一下呢？

外山■继承自系列的传统，沿用了重视轻松游玩的游戏系统，例如在游戏冒险当中打开菜单画面，地图上就会追加当前玩家所处的位置，在本作中，地图更采用了立体的3D形态，能更加容易地把握周围的状况。

——人物动作方面做得如何呢？

外山■增加了相当多的动作种类，只是因为这也导致了操作方面会比以往更为繁琐，这一点要注意。例如根据某种状况需要进行特定的动作操作，和以往的作品相比，应该会感到完全不同的操作手感。

全新的"幻视系统"

——作为系列特色的"幻视系统"也有着变化吗？

外山■是的。游戏并不会一成不变，体验更真实的临场感是我们的目标。虽然还不能透露具体详细的内容，不过也可以理解为更加直观，更为容易理解的系统。合理运用这个系统可以很方便地把握尸人的行动和进行各种解谜，对于推进游戏起着非常关键的作用。

——原来如此，是用来把握尸人的行动的吗？

外山■尸人会以前所未有的攻击性袭击主人公们，不仅行动速度会快的多，还增加了很多新的行动模式。

——会登场新种类的尸人吗？

外山■是的。虽然这也是不能详细透露的信息……可以举例来说，存在着会隐藏身形和破坏障碍物的类型。

——那可真是可怕呢（笑）。考虑到尸人的实力变强，游戏的难度还会与前作保持一致吗？

外山■不拿武器的情况下游戏难度比前作要高不少，但是随着故事的推进，并不会出现极其高难度的场面。而要收集全部的武器的话，是有着很高难度的，可以这么说。

——作为点缀的隐藏要素部分，本次也得到了强化吗？

外山■是的。游戏中收集的"档案"，

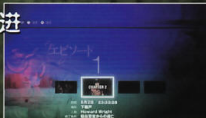
KEY WORD 档案

所谓档案，就是与游戏本篇无关，能够更深层次理解游戏世界观的入手道具的总称，收集隐藏在地图内各个角落的档案是本次《死魂曲》新作的一大乐趣，也是攻略上的要素之一。



收集隐秘的档案

本作采用了新的故事表现手法，只要满足一定条件即会逐步开放断片形式的章节，可以自由选择来进行游戏。在本作中，废除了表示各剧本关联性的菜单图，采用按照顺序推进剧情的方式，故事由12个章节基本构成，每个章节都会有开场OP和结尾ED，表现形式就像是电视连续剧一样。这样的剧情表达方式不禁让人联想到那些恐怖日剧，每当进行到关键时刻突然嘎然而止，使观众由不得不期待下一集的精彩内容。比如在某个场合，玩家控制的主人公突然遇到尸人的袭击，正在危机时刻，剧情却戛然而止，这样的处理应该会很常见。



↑本作主题采用意境深邃的暗红色调，副标题"新译"显得格外醒目，故事分为12个章节依次推进的方式推进流程，整体剧情会进行得很快。

故事以依次推进的章节来展现

↑导入部分的剧情展开，与系列第一作是相同的，但在这之后，本作独立编织了属于自己的故事……

体验版于4月25日提供下载

4月25日官方通过PLAYSTATION Store向玩家提供本作《死魂曲新译》的试玩版下载，在DEOM中共包含两个小章节，第一章目的是找到同行的女主角，第二章是带着女主角进行冒险。游戏流程很单一，按照提示很快就能完成。试玩版采用的是英文语音+日文字幕的方式，这也是传统日式AVG游戏的常用表现方式，而且游戏中的主人公们多是美国人，英语语音能很好地体现游戏所要表达的意境。



民俗学者萨姆-蒙罗的命运是……？



↑画面中民俗学者在被尸人占据的矿山中展开逃脱行动。

从中初窥次世代《死魂曲》的魅力。

追加了武器档案，将一个个档案全部收集起来的乐趣，相当令人期待。

——原来如此，那么最后，请对期待着这款新作的玩家们说两句吧。

外山■4月25日所提供下载的体验版中已经包含了本作的一部分内容，如果有幸玩到的话，能提前体验到本作的精彩故事。在轻松娱乐的理念下，本作的游戏方式会有比较大的改变，但是《死魂曲》这个系列独特的风格魅力依然原汁原味地保留着。这部分可以在体验版中得到确认。

死魂曲的背景设定

《死魂曲》的世界设定中，除了人类世界以外，还存在着相对应的冥界，尸人产生的原因就是因为时间和空间的错乱，导致了冥界和人间不自然地重合。一代中的"堕辰子"本身就是游离于人间和冥界之间的另类存在。受到八尾的控制（虽然对於本人而言只是一种病态的崇拜和幻想，但是因为食用了堕辰子的肉体，导致了微妙的共生关系存在），本身并没有表现出任何的意识和目的。前因后果都相当单纯。

至于系列的第二作《死魂曲2》，则牵扯到一个更深的层面，暗界（姑且这么称呼），暗界在冥界之下，因此很难和人间直接重叠，必须先打通人间和冥界的直接通道，暗界再投影到冥界从而抵达人间，而这个倒霉的任务就落到了中了美人计的一树守身上，暗界可以同时取入人类的灵魂和尸灵（两者是敌对的关系，有尸人就没有暗人），由母体岸田百合进行重新制作出暗灵，暗灵本身是一种类似于灵体的存在，于黑暗中产生（如果环境光明，就不会产生暗灵）与凭依死尸变成尸人的尸灵不同，暗灵本身能进化成暗人（暗人拥有不死生命，并非暗灵会在光下被完全消灭）同时暗灵可以制造出适合暗人和暗灵存在的环境（杀光一个地区全部暗灵后，暗人也会破除不死身，被完全杀死。）

二代中的夜见岛本身就是个节点，封印冥府洞窟，对应每个居民的特殊驱邪铭具等等都是先人流传下来的对抗暗人的手段，具体情节参照发现物。而这次暗人的入侵，应该是谋划好的行动，整个游戏里除了太田家女儿以外（最后变成犬暗人……），其余所有的女角都是很遥远之前就是因为接触海水而被堕慧儿改造出来的某种东西（市子除外，是落海时被堕慧儿本身凭依了），感应视和过去视本身就不是人类的能力，不仅仅是她们，本作中接触了红水的人们虽然获得了幻视能力，但是却不会变成尸人，而是意识和身体都逐渐被母体同化（岸田百合），这明显和一代的概念完全不同，除了理解为堕辰子和堕慧儿种类不同以外，也没有别的解释方式。



二代中的关键词

怨念：构成的基础，事实上比起第一作中的阴谋而言，本作彻底走了回日式鬼片的路线，如果是拍电影的话杀掉几个龙套，主角们逃出生天就完了，但二代却并不是这样，因为怨念，BOSS弄出了红色海啸和时空裂缝，弄出了尸人暗人，但他们却被几个满脸黑线的阴沉人类弄死了，只因为人家的怨念比他要深（还有个憋了两年怨念的怪物）………

这是街头霸王。新系统重现视觉经典



街霸4完成在即，各位街霸迷们是不是非常兴奋？本次我们要为大家带来更加让人兴奋的消息，那就是经典角色——四天王终于露面了！虽说很早前网上出现的试玩版中有打倒BISON的视频截图，不过由于太模糊所以并没引起多大的反响，而今天，官方正式公布了这四名从地狱归来的人们。　□文/莱团

AC	本刊译名：街头霸王4			CERO B
	CAPCOM	价格未定	2008年夏天预定	
格斗对战	TAITO TYPEX2基板	日版	1~2人	记忆卡容量未定



←本作采用了更为先进的3D渲染来表现游戏的魅力，所以左图中BISON使用的应该是超必杀技，因为在游戏中最后使用了超必杀技终结对手之后才会出现这种特写效果。

SAGAT

曾经的拳王，在初代中被隆给在胸前留下了一道伤痕，这道伤痕彻底地撕裂了SAGAT的自尊与高傲。由于本作中的故事是设定在II代之后三代之前，以VEGA为首的邪恶组织并未被消灭，孤独的拳王SAGAT，将再一次站在佛像的脚下等候着挑[illegible]



BISON可以说是蓄力系的典型角色。巨大的身材让挑战者看到就变得胆怯。想用好他可不是件容易的事情，从街霸II时代BISON就成为了分段蓄力的代表角色，通过猜测对手的动向使用不同招式给予致命一击。

本次的BISON仍是一身拳击手的打扮。在实际游戏视频中，街霸系列中经典的招式仍然存在，这次的BISON加入了一些全新的招式，使用起来魄力十足，而且在新系统“怒”的支持下，BISON的实力会更加地强大。本作采用了更新的画面引擎所以本次就能将BISON的表情还原到插画的水准，带着一脸愤怒的他是不是又遇到了什么弱小的对手了呢？



风暴般的突进技 再现当年的霸气

BISON

BALAOG可以说是2代中的最具人气的角色之一，长相俊美的他也是一个有洁癖的怪人。在以往的故事设定中BALAOG被设定成为一个嗜血的男子，他将对手击败后，只准他的叉子上沾有对手的血迹，而身上是不容许染上敌人的血。如果身上沾了鲜血，那么他就会进入疯狂状态，他所使用的柔术与自成一门的武学，同时还拥有柔韧的身体和不俗的速度，本作中他会有怎样的华丽演出呢？



同为四天王之一 却拥有一颗自我之心！

本作将用更好地表现手法表现出更多招式的效果，在实际演示的视频中，我们可以看到BALAOG的绝技华丽地展现出来，他是一名以美技为主的角色，但是很遗憾的是在街霸3.3中我们并没有看到四大天王中的任何一人，随着街霸4的公布，越来越多的经典角色被搬了上来，四大天王登场的呼声也是越来越高，今天这些角色的加入实在是让人非常地兴奋啊。

BALAOG

身为一名西班牙斗士，却被VEGA选中加入到四天王之中，BALAOG本身是不愿主动与人争执，因为只要对方惹毛了他，BALAOG不将其打死是不会罢手的。本次故事基本上就是延续街霸II的设定，在本作中接受了命令的他还是会以春丽为目标，同时向古烈、隆等人发起挑战。



←左图中大概是BALAOG在受到对手攻击后的防御动作，在次世代机能的烘托下，将角色的动作还原到插画般的水准，令人惊叹。

黑暗的霸主，反派四天王回归!!

依旧是老套的装扮，但是却用全新的3D技术将其制作得更加真实。本作中的警察实力仍然不容小视，虽然现在官方只是公布了人物以及系统，但是故事设定仍然还没有详细公布。既然是新作那么许多玩家都会猜想是不是会有一个全新的角色来担当BOSS呢？其实目前公布了这么多的经典角色，却偏偏还有一个人没有露出水面，想必许多fans们应该已经猜到了，没错就是豪鬼，实力远远凌驾于警察之上的“鬼神”。其实我们还是非常的期待警察作为最终BOSS出现，毕竟他留给我们的印象实在是太深了……



←VAGE的精神践踏看起来魄力十足，这就是最新3D技术所带来的视觉冲击，VAGE脚下的隆看起来极为地痛苦。

“统治这个腐烂的世界！这就是我生存的唯一目的。”

VEGA

作为元老级的人物，VEGA在玩家心中的地位可谓是根深蒂固。作为街霸II中的关底，VEGA拥有不俗的力量，无赖的电脑甚至不需要蓄力就能够使用他的各种蓄力必杀技，也着实让玩家们感到头痛。那么本作的最终BOSS是否还是他呢？

时隔三年的时光 加入众多新参战作品的 正统续作终于降临！

集结众多超级机器人的人气SRPG《超级机器人大战》系列终于公布了最新作！继承“α”系列4部作品之精髓，以全新姿态登场的本作定名为《超级机器人大战Z》！在新作中将会有非常多以往从未参战过的新面孔加入到这场热血超激斗中，不仅包括《机动战士高达SEED DESTINY》及《交响诗篇 Eureka》等大人气作品，还有如《宇宙战士BALDIOS》这样埋没于历史中的话题性之作。下面就来看一看这些新朋友们的勇姿吧！ □文/龙马



超时空系列衍生作品

「超时空世纪ORGUSS」



←发生在21世纪中期的近未来，由于主人公桂的关系产生了众多的平行世界，他能将世界恢复原貌吗？



↑与它的前辈同样，机体有着三段形态的变形机构，能适应任何战场状况。

→虽然故事的风格迥异，但与《超时空要塞MACROSS》有同出一脉的机械设定。



→雨点般的导弹一齐发射，将敌人一扫而光！

《超时空要塞MACROSS》大红大紫后，由美树本晴彦推出的又一部以战争和少女为题材的TV动画，虽然因成人化的风格与受众群的关系在当时并未引起太大轰动，但不失为一部经典之作。

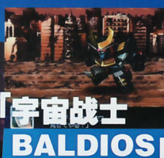
PS2	本刊译名：超级机器人大战Z			CERO A
	BANPRESTO	价格未定	发售日未定	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

热血的异邦人

「宇宙战士BALDIOS」



↑机师是同为S1星人的马林，热爱美丽大自然的他有着一颗热血的正义之心。



曾在80年代初期日本东京电视台播出的TV版动画，原定为39话后只播出了31话，后8话收录在DVD版与原画设定中。描写了主人公马林为报父仇与S1星的侵略者战斗的故事。



→三个机体部件合体构成了这台宇宙战士BALDIOS。

三机合体的大型超级机器人



CHECK 制作人寺田贵信透露的细节

——《机战α》系列后，终于开始了新的系列作哦！

寺田■真是有“让大家久等了”的感觉，系列化的作品终于告一段落了。本次新作设想是，让以前从没接触过《机战》系列的玩家也能轻松上手游戏，《Z》的故事情节及世界观架构等都是全新制作的。

另外本作机器人及机师的图像也都焕然一新，从策划到制作到现在花费了3年时间，终于拿出了这款标准的版权作品，我非常高兴。

——与《机战α》系列相比有差别的部分，和以之为基础进行变化的部分都有哪些内容呢？

寺田■首先，与以往的《机战》相比，本作的画面有着本质上的进化，会非常鲜艳华丽。

战斗动画等最大限度地运用了以往系列作积累的经验与表现手法，并且挑战了不少新的演出方式。各位请一定要好好欣赏本次的精彩战斗画面哦！

——真想马上看到是如何地华丽呢！特别是从宣传影片中看到的画面细节方面也是相当细致华丽。

寺田■是的，这次比以往在绘制方面都要细致，即使SD比例的机器人也有不亚于原版的精细设定。

在我自己看来，感觉已经远远超出了以前的《机战》，虽然每次都会这么认为，但这次这种感觉却特别强烈。（笑）

——演出方面做出了很多新的尝试吧？

寺田■超越去年发售的《超级机器人大战OG》的质量，做了各种各样的新内容，这次的背景画面和卷轴方法值得关注。

动作方面不实际看到虽然很难理解，但可以想象影像方面确实在玩家的期待之上。

——虽然登场作品还没有全部公开，不过这作新参战的作品相当之多啊。

寺田■在本次介绍的新作品以外，还有一部新参战的作品没有公开。虽然还不能透露具体细节，但确

「交响诗篇 Eureka」



←本作曾在《ACE3》中登场过，超高速滑板飞行令人印象深刻。

↓艾蕾卡的机体可以运用粒子在脚下形成滑板一样的飞行装置。

浪漫与热血的交响诗篇



→运用超高速与凌厉的攻击将敌人玩弄于掌股之间！

本作是05-06年播出的TV版动画，舞台发生在被特拉帕粒子包围的星球，14岁的少年瑞登邂逅了乘坐人型兵器的少女艾蕾卡，在她的邀请下共同旅行，两人的命运之轮开始了转动。

另类风格作品

↓KING GAINER使用剑和铳等武器进行各种攻击。

←与前辈《逆A高达》同样，机械给人非常另类的感觉。



恶劣环境中的超激斗

↓发射冷冻弹冻结敌人……



↓之后冲上前用犀利的攻击将对方一举炸裂！

「OVERMAN KING GAINER」



由《机动战士高达》之父富野由悠季导演的一部另类风格机器人题材的TV动画。以环境恶化的未来地球为舞台，居住在西伯利亚的少年凯纳遇到了一名叫凯恩的男人，并投身到了与西伯利亚铁道警备队的战斗中去。

名为无限之拳法！



←这是一场人类与堕天使的战斗，8位年轻人担负起了拯救这个世界的命运！

↓阿克艾利昂是由三部子机合体而成大天使，可变化三种不同形态。



→招如其名，无限拳长度及威力都已达到无限！

↓阿克艾利昂的招牌技“无限拳”，手臂伸缩距离长到可以从地上直达月亮！

「创圣之大天使 Quarion」



2005年播出由河森正治导演的TV版动画。为对抗复活的堕天使族，人类操控传说中的机械天使“阿克艾利昂”与之战斗。8个具有特殊体质的少男少女因此集结到了一起投身到天使的战争中……

神之格兰维昂

→从胸前的纹章拔出巨大的剑……

↓随着天空侍斗牙的怒吼，无情地斩向敌人！



「超重神 GRAVION」「GRAVION Zwei」

↑本作机体的合神（合体）的变化形态非常多姿多彩，斗牙的格兰恺撒即为其中一种。

2002年和2004年播出的两部连续TV版动画。公元2041年人类受到谜之外星人“泽拉巴”袭击面临灭亡的危机，五位少年少女驾驶“超重神 GRAVION”与之进行殊死战斗。

是一部非常令人怀念的作品。迄今为止的系列作，像本作一样加入如此之多新参战作品是很罕见的。《第三次α》时新作品也是包含了掌机版加入过的作品，真正新参战的作品并不多，《第三次α》开发完成后都仍然为此感到遗憾。

——正因为如此，这次才会加入这么多新参战作品？

寺田■也许是这样吧。（笑）这次新参战的作品中，有着很久以前就想加入的作品，用我自己的话说，就像出了张王牌一样。

准确地说，本作登场的新作构思是从《第三次α》开发时就开始的。

——能透露一些本作故事剧情方面的内容吗？

寺田■本作是以未来世界为舞台展开情节，感觉和《机战α外传》很相似的设定，当然在世界观和剧情方面与《机战α外传》是完全不同的。这次的世界设定，是从很久以前就想好的，一直保留着没有采用。

可以看本次的参战作品，会觉得“啊，原来是这种风格的世界啊”这样的感觉。

其实，不管会变为怎样风格的世界，大家都会因此而高兴。

——从参战作品中产生了很多游戏的想法啊。顺便问一句，本作是否有以往的系列作所没有的系统呢？

寺田■这次准备了和《第二次α》及《第三次α》那样的小队系统很相似的系统，不过比起小队系统来说，组队方面会更为便捷简单，关于这个系统敬请期待随后的相关介绍！

——那我就期待剧情与系统相关的后续报道了！（笑）那么在最后，请向期待着本作的玩家们说些什么吧！

寺田■经过长期艰苦地开发，为了回应期待着版权新作的玩家们，开发人员都在拼命努力工作着。另外未接触过的《机战》系列的新玩家们也将会玩得非常开心，如果你对《机战》感兴趣的话，不妨从这一作开始加入到这个群体中。

非常高兴认识《机战》系列的朋友越来越多，还请大家期待新作《机战》正式开幕的那一天！

邪剑再次现世，

Talim

15岁的塔利姆（Talim）[illegible]东南亚一个侍奉风的小部落之中，[illegible]两把分别名为“ロカ・ルー[illegible]”[illegible]“シ[illegible]・サリカ”的叉刃拐。由[illegible]，塔利姆的身法非常灵活，部落[illegible]舞在她的身上得到了完美的体现，[illegible]斗时如蝴蝶一般飞舞。

水面泛起涟漪，在月光的照射下闪着蓝色的光，在这光照下，一柄大剑横空挥舞——这个景象数次出现在塔利姆的梦中，她想弄明白这个景象到底是什么意思，却总也寻找不到答案。在一个夜晚，塔利姆看到有几道光向着西方飞去，邪剑的力量在不断增强。从此，塔利姆开始频繁地看到梦中的景象，她对邪剑的力量开始感到畏惧。

在《灵魂能力》的世界中，讨伐邪剑的战争是永远的主题，有人为了贪婪而想要将其占有，有人为了阻止其祸害世间而挺身出战，也有人是受其控制危害人间……邪剑与灵剑的故事所映射出来的，是真实社会上的种种人性，由此上演的一代又一代的无尽战斗伴随着喜爱它的玩家们感受着格斗的快感！

名为邪剑、能吞噬人类魂魄的“Soul Edge”；以阻止邪剑的灾难而诞生的灵剑“Soul Calibur”……这两把传说中的名剑彼此之间已经在数千年内争斗了无数次，最终在16世纪融合在了一起并陷入沉睡。虽然不知道这种形态下的两把剑魂是否还在彼此争斗，但是当它们被再次释放之时，能力将会超越以往！



《灵魂能力》系列是NAMCO旗下著名的3D刀剑格斗游戏，多平台发售时会根据平台不同乱入一些恶搞角色。对应360以及PS3两个版本的《灵魂能力4》也将继承这一传统。 □文/北斗

X360	本刊译名：灵魂能力			
	NBGI	59.99美元	2008.7.29	T
格斗游戏	DVD ROM	美版	1–2人	记忆卡容量未定

重演宿命的战斗！

万字党是为了救助贫苦的人民而活跃于世的义贼集团，他们的首领就是吉光。在前作的故事中，吉光谋划在消灭邪剑碎片的同时夺取金钱和财物的大规模偷袭活动失败。原因是狙击邪剑碎片的先锋队被不知名的人全数歼灭。事后经过推理得出的唯一合理结论是，先锋队队长欺骗并袭击了部下，然后带着邪剑碎片逃之夭夭。但是吉光无法相信那个人会做出这种背信弃义的事情，努力使党员们平静下来的吉光，做出继续追踪丢失的邪剑碎片的指示，之后，感觉到这个事件背后存在的新生邪剑的吉光，独自展开了行动。

现在，他正带领着大量手下准备作战。自从回收邪剑碎片的战斗失败后，他就坚定了信念“罪恶一定要从根源清除”。对手是魔都奥苏特莱茵斯布尔克，他们的目标就是邪剑，万字党即将开展一场从未有过的激战！

双刀收割生命，初代的万字党首领！

←一身日本武士打扮的吉光最心爱的武器就是手中的妖刀“吉光”。

星战角色乱入，无厘头菲亚也参战！

本作的登场角色们其中既有熟悉的老面孔，也有不少初次登场的角色。更为恶搞的是，本作还将有黑武士达斯维达（PS3版）和尤达大师（X360版）这两位《星战》顶级明星的友情客串，当然也包括《KERORO》军曹中安哥鲁·菲亚这样的无厘头角色乱入。



↑吉光动作迅速且招式诡异，往往让对手防不胜防。

Yoshimitsu

吉光是SC系列中人气非常高的一名角色。除了其来自日本富士山麓，擅长使用两把名为“吉光”的妖刀以及万字流忍术之外，其余关于他的一切全部都是谜团。

新生的邪剑蠢蠢欲动 各地战士们重新齐聚一堂

洛克如今已经成为了一名父亲，他为了证明自己而一直在寻找着这把邪剑。在翻越阿尔布斯山的途中，洛克遭到“黑色巨人”的袭击进而败北，他拼命地逃跑，来到深山中并养好了身上的伤。洛克发现黑色巨人在战斗中所使用的招式与自己非常相似，而且其性格暴虐，决不能让这样的家伙横行于世！为了追踪黑色巨人，洛克也来到了魔都，但是没有想到，邪剑的主人竟然会是苍骑士，这真是宿命般的相会……



←洛克在之前的系列作品中就有登场，不过与以往不同，本作中的洛克明显多了几分已为人父的成熟与稳重。

Rock

现年已经42岁的洛克出生于英国的伦敦，176cm的身高虽然算不上特别魁梧，但是配合其85kg的体重看上去还是颇有威慑力的。擅长使用的武器是名为“オンスロート”的大铁锤，完全来自残酷自然环境的战斗中锻炼出来的“我流”战斗风格，是洛克的得意技能。



↑为了在残酷的大自然中生存下来的打法讲究的是实效。



充满力量感的铁锤，来自大自然的勇猛斗士！



→洛克手中的铁锤顶端布满尖刺，看上去非常有杀伤力。

本作的PS3、X360双版本将于今年7月29日同时登陆北美。此外还宣布随普通版一同发售的，也包括一个赠送画册/漫画、锦标赛套件和特别自定义内容，售价多出20美元的限定版。其中限定版采用的是铁盒包装，系列FANS们可以考虑入手哦。

希腊神话RPG在经历了

拥有不死之身却失去了记忆的男人

《海格里斯的荣光》系列回来了！1994年这个系列的最后一作在SFC上登场之后就“销声匿迹”了，期间也没有传出任何与续作开发有关的消息。现在，借助DS的强劲势头，最新作《海格里斯的荣光 魂之证明》来到了玩家的面前。据说本作在开发之前“密谋”已久，内容当然还是以希腊神话为主旨。故事讲述了一个失忆的主人公拥有不死之身，为了寻找自己丢失的记忆以及不死之谜，踏上了冒险的旅程，期间遇到了各种各样的人，他能否解开自己的身世之谜呢？

他的真正身份是？

主人公

本作中的主人公从游戏一开始就处在失忆的状态，并且流落到一个名为“克雷塔”的小岛上。他拥有不死之身，在克雷塔上遇到了同样拥有不死之身的洛克斯和休琼，从此，主人公踏上了追寻自己记忆以及不死之谜的道路。插画中的主人公身着铠甲，手持长剑与盾牌，十分威风，据说在战斗中的战斗风格也是直来直去，毫不拖泥带水，遇到敌人就是冲上前直到消灭对方为止。此外在本作的序盘中出现的精灵就叫做“海格里斯”，不知道他与本作游戏世界中的英雄海格里斯是否是同一人。

↑失忆的主人公从海上漂流到了克雷塔岛

何谓《海格里斯的荣光》系列？

《海格里斯的荣光》系列是由游戏制作公司“DATA EAST”亲手开发的RPG作品（该公司创建于1976年，于2003年破产，随后《海格里斯的荣光》版权被任天堂买走）。本系列始于1987年，到1994年为止，其间共有4部正统作品，1部外传作品。该系列所有的作品都是以希腊神话之主旨，主人公多是拥有不死之身的人物，游戏的世界观比较宏大。

舞台是古希腊

ヘラクレスの栄光 ～魂の証明～

↑两个拥有不死之身的人在悬崖下相遇了。

→在得知主人公失去了记忆之后，洛克斯决定与他同行。

《海格里斯的荣光》再一次来到了玩家手中，在经历了14个年头之后“不死的主人公们”再次复活了。本作和系列之前所有的作品一样，游戏的背景都是古希腊神话故事，作品中的建筑风格也是希腊式的。本作与前作年代相隔久远，相信大多数玩家的心中《海格里斯》系列已经被封沉已久了，现在突然又看到续作一定非常激动吧，下面请看我们的详细报道。 □文/龙马

NDS	本刊译名：海格里斯的荣光 魂之证明				CERO 審査予定
	任天堂	4800日元	2008年5月22日		
RPG	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定	

14年后再次复活!

PARTNER 与主人公同样拥有不死之身的两名同伴登场!

在本作中拥有不死之身的不止是主人公一个，在这里要为您介绍的休琼和洛克斯两人也同样拥有不死之身，他们为了帮助主人公寻找丢失的记忆，同样也为了解开自己的不死之谜而成为了主人公的同伴，并和他一起踏上了旅程。有了性格开朗的少女洛克斯与沉默寡言的休琼作伴，旅途将会变得异常热闹有趣。他们三人会遇到何种险境呢？一路上又会发生什么事情是否还有其他同伴？一切都值得期待。



↑“不死”的同伴接连出现，仿佛是冥冥之中上天的安排。

洛克斯

失去记忆的主人公在森林中漫无目的地游走时与洛克斯相遇了。在得知主人公是不死之身后，洛克斯决定帮他找回记忆并一同开始旅行。与主人公相比，洛克斯在武器以及装备上都属于轻便型，在战斗中可以用敏捷的动作来戏耍敌人。从胸部的突起和装扮来看，貌似是个少女。“她”为什么也是不死之身？和主人公是否有某种联系？一切就等玩家自己去检验了。



为了解开自身之谜而开始旅行的少年



↑洛克斯性格开朗，面对自己并不幸福的人生一笑而过，这种乐观的态度也感染到了主人公，在队伍中洛克斯是个开心果。



↑从外表看像个少女，但说话却是十足的少年。

拥有美貌的不死青年，为了身世之谜与众人同行

休琼

在主人公与洛克斯结伴同行后，来到了名为“诺克斯”的小镇，在这里遇到了休琼。他不仅拥有俊秀的面庞，为人处世也非常到位。休琼非常受女孩子的欢迎，他自己也非常享受这一点。此外休琼极为自信，甚至到了有些自恋的地步，处处都显得有些骄傲，克洛斯经常和他发生口角，并以此为乐，但最后落败于“口仗”的也经常是洛克斯，三个性格不同的人使得旅行充满了乐趣。从插画中来看休琼虽然手握长剑，但是服装却不像战斗系，从外表来看很有可能是使用魔法等的支援系角色。

超级自信的青年



→休琼看起来是个自信十足的家伙，也会充分让自己的信心起到积极的作用。看来在旅行中他的用处一定不小。

高达·宇宙激战拉开帷幕

本作是以机器人为主角的著名系列作品，更得到了无数玩家的支持，每款作品上市都会在玩家中掀起一阵机器人热。本作则是机动战士高达的最新作品，在PSP主机的强大机能下，玩家熟悉感动的动画经典画面会得到完美再现。 □文/雪飞

GUNDAM BATTLE UNIVERSE
ガンダムバトルユニバース

机动战士高达ZZ
全装甲
ZZ高达



PSP	本刊译名：机动战士高达 宇宙			CERO
	BANDAINAMCO	5040日元	2008年7月17日	
动作	UMD	日版	人数未定	记忆卡容量未定

2007年10月出品的《机动战士高达战争编年史》续篇即将登场，本作也是高达战斗系列的第四款作品。本作继承了前作的系统，但剧本数和收录机体数大幅增加，可以说是前作的进化之作。追加的新机体中，有来自《机动战士高达ZZ》中的高达ZZ、扎古三、龙飞、R佳佳、加鲁斯J等；来自《机动战士高达F91》中的高达F91；来自《机动战士高达·闪光的哈撒维》中的佩尼罗佩和科西高达，除此之外还有来自《GUNDAM SENTINEL》、《机动战士高达·逆袭的夏亚》、《机动战士高达 第08MS小队》等多部作品中的著名机体。登场新机体丰富，追加的剧本非常精彩，绝对会让玩家大呼过瘾。本次介绍将着重介绍本系列中初次登场的机体以及本作开发者等访谈。

全副武装整装待发
横行天下ZZ高达



↑解决变形机器的脆弱部位，特别装备了追加装甲的ZZ高达，不但防御力大幅上升，攻击力也远超普通机体。

机动战士高达ZZ
多本·乌鲁夫



↑装备了有线式远程攻击兵器的重装武器，不但火力强劲，还可以一次攻击多名敌人。

POINT
机动战士高达ZZ
机动战士高达·逆袭的夏亚

在前作《机动战士高达战争编年史》中，玩家可以使用从《机动战士高达》到《机动战士Z高达》中的机体。本作更追加了《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达·逆袭的夏亚》等多部作品，全部机体收录总数在二百以上。除了机体追加外，剧本追加也是本作的一大进化。虽然机体众多，玩家想一一尝试需要很长的时间，但因为是掌机作品，玩家不会受到条件的限制，可以随时随地进行游戏，因此玩家完全不用担心游戏时间的问题。

最快最强最真开发人访谈



(左) 本作制作总监 家弓晋辅 擅长动作游戏的制作人，最喜欢的机体是京宝梵。

(中) 制作小组领袖 八木正纪 参与了系列全部作品制作的负责人，爱机为龙飞。

(右) 总合制作人 广野启 最喜欢的机体是科西高达和GP03D，最喜欢高达类游戏。

高达战争史上最强作即将登场！热血战斗逼真机体再现掌上游戏机！

—首先请问一下本作标题表示什么意思？

广野启■"宇宙"包含着很多意味，其中最重要的则是广阔之意，表达出高达战争系列无限之意。宇宙还包含着森罗万象之意，登场了如此之多的机体和驾驶员，绝对可以称之为森罗万象之作。

—顺便说一下，倒A高达没有登场啊！

广野启■很遗憾，在本作中确实没有倒A高达。

—下面请谈一下本作与前作的差别。

八木正纪■前作高达战争编年史留下了悬念，并没有彻底完结，本作则继续讲述后面的故事，并且加入了大量新要素。

家弓晋辅■对机体间的平衡性重新做了调整，把部分过强的机体进行了弱化。比如说，格斗系的特殊攻击不能防御，对人战时无比强悍，本作则将这种攻击调整为防御可能。

—也就是说更便于游戏了。下面请说一下本作的卖点是什么？

家弓晋辅■首先是增加了大量的机体，可以说是系列作品的最高之作。玩家可以操作机数在二百以上，这也是本作最大卖点！

—确实是啊，本作登场机体确实很多啊！

广野启■本作还有不少机体都是首次出现在动作游戏中，应该有不少FANS一直在期待这些机体吧！

家弓晋辅■还有一些巨大的机体会在本作登场。

—任务也增加了不少吧？

广野启■《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》完全收录，全部超过了200。

—到《机动战士Z高达》为止的任务与前作的内容相





↑扎古三进行强化改良后，诞生了新机体扎古三改，改良后的机体最为出色的就机动性。

POINT 高达战争系列历史上最大容量的一作 协力战斗战略性十足!!

高达战争系列的卖点之一就是利用主机的联机功能，玩家共同合作携手完成任务。前作剧情战斗在完成一次后，玩家不能再次进入该场景重新挑战，但在本作玩家则可以与同伴协力挑战剧情战斗。这样的设计不但使玩家可以和同伴共同享受游戏的乐趣，还可以共同完成那些难度极高的战斗。自身的技术水平一般，挑战难关毫无信心的玩家可以叫上好友，携手同心突破难关。由于本作登场机体数量惊人，玩家可以选择自己最喜爱的机体进行游戏，并且不会出现重复的情况。独自完成游戏玩家可以挑战自我，并提高自己的游戏水平，但与同伴一起游戏，则可以享受到合作的乐趣，更会通过游戏增进友谊。现在技术水平发达，掌机也越发重视联机功能，并因为联机功能成就了《怪物猎人》等著名系列，希望本作的联机合作也能把高达战争系列推上新的高度。



←机器人装备了可分离出飞机的变身装备，橘红色龙飞试作机则是古莱米专用机。



↓一年战争时期制作的机体，继承了强人机体的设计理念，与强人机体一样极为善于近身战斗。





→吉翁军侵略地球的陆地战用机器人，高产量是该机最大特点。





同吗？

广野启■任务名称、场景等没有变化，但登场机体则是重新制作的。而且游戏系统也略有变化，因本作追加的新要素，玩家可以更轻松地进行游戏。

—任务的难度有什么变化吗？

广野启■有些任务难度加大，但如果玩家在中途被敌人击败，完全不用担心，因为玩家可以从途中重新进行游戏。



不单是追加机体 还有大量的新要素！

—请说说本作最吸引玩家的新要素通信协力吧！

家弓晋辅■前作只有玩家已经完成的任务才能通信协力再次挑战，而本作则取消了这一限制。而且随着玩家和朋友的通信游戏，还会追加一些新的任务。

广野启■顺便说一句，一个人在游戏中时，只要调出菜单，即可转换到通信联机游戏。

八木正纪■强烈建议那些熟悉本系列作品的玩家，帮助那些刚刚接触本作的玩家共同完成任务。

家弓晋辅■本作的驾驶员增添了特技这一新要素，这也是表现出驾驶员个性的要素。

广野启■特技是前作中没有的新要素，因此希望大家能多尝试一下。原作中的主人公，比如说夏亚等人的特技是固定特技。但原创主人公的特技则可以根据玩家的喜好自行决定，当然敌人也会使用特技。特技也是使玩家在挑战前作中出现过的任务时，一样会有新鲜感的原因之一。

—很深奥啊，下面请读一下出场机体，有没有什么能量提升的追加系统吗？

家弓晋辅■没什么太大的变化，但在细微处都做了调整，比如说特别攻击在本作中可以防御。另外以前玩家一直没注意的盾牌耐久力在本作中也做了调整。总之，游戏的平衡性方面变化明显，玩家在游戏中可以感受到。

—原来如此，听说本作可以继承《高达战争编年史》的记录，具体都可以继承些什么？

广野启■详细的内容要在以后才能明确，但是我可以保证，玩过前作的玩家肯定会得到回报。

—那么最后请大家对读者说些什么吧！

八木正纪■前作在游戏的内容方面无法与本作相比，本作大幅增加了机体、主人公、任务，敬请期待！

家弓晋辅■本作是系列的第四款作品，更是一款包含制作人心血的作品，希望本作能成为PSP主机上高达系列的代表之作！

广野启■丰富的游戏要素绝对值得期待，希望大家可以在玩前作的同时静静等待本作上市！

我们的前辈们，玩的是怎样的游戏？

史前游戏白皮书



翻开尘封许久的那段历史，重新回顾当年的经典游戏。

按照我们通常的划分方法，目前游戏主机一共经历了5个大的时代：它们分别是FC时代，SFC、MD时代，PS、SS、N64时代，PS2、XBOX、NGC时代，以及现在的XBOX360、Wii、PS3时代。这个可以算是目前的主流划分标准了，然而某种意义上来说，这也只是"日本游戏机历史"的划分方法，因为，在美国的游戏机历史上，一共被分成了7个时代。除了上述5个时代之外，还有比之更早的两个时代，确切来讲，这两个时代是现在电视游戏、电脑游戏以及网络游戏等形式的最初萌芽和发展。尽管这段时间的历史通常很少被记录在游戏业的"正史"之中，但谁也无法否认这段时期对后来游戏盛世的深远影响。更为难能可贵的是，这些古董级别的史前游戏，大多是如今各种经典游戏类型的鼻祖。在挖掘这段历史的同时，我们也逐渐发现：那些足以进入游戏历史金殿堂的教父级大佬们，其实大多来自西方……

□文/北斗



电子游戏作为一种商业化的娱乐媒体最早是在1971年出现的，并且在上个世纪七十年代末期和八十年代开始成为包括美国、日本以及欧洲等地区在内的一项重要的娱乐产业。然而1983年的"雅达利大崩溃事件"让游戏业一度进入寒冬，好在两年之后任天堂的传奇红白机FC再次给这个行业注入了新的活力，而游戏业也以此为契机，经过二十多年的持续发展已经成长为一项年营业额100亿美元的庞大产业，并且和电影产业一样成为世界上最有利可图的娱乐行业。

起源 第一款游戏的诞生

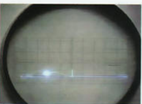
1947年，美国人托马斯 T.戈德史密斯（Thomas T. Goldsmith Jr.）与艾斯乐·雷曼（Estle Ray Mann）对一个名为"阴极射线管娱乐装置"的设计进行了专利申请注册。专利于1947年1月25日申请并于1948年12月14日颁布。该设计描述通过使用八枚真空管以模拟导弹对某目标发射，而且还包括通过许多旋纽以调整飞弹曲线与速度。因为当时计算机图形无法以电子化绘出，小型目标仍旧以单层透明版画上并覆盖于萤幕上。

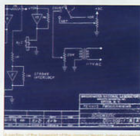
1951年2月，克里斯多夫·斯特雷奇（Christopher Strachey）试着运作他为英国国家物理实验室的Pilot ACE电脑所写的西洋跳棋的程式。不过这段程序超过了硬件的记忆体容量而被放弃，后来在10月，斯特雷奇为位于曼彻斯特的机器配备了较大容量的记忆体以重新编写他的程序。

《OXO》是一个图形版本的井字过三关游戏，由A.S. 道格拉斯（Douglas）于1952年在剑桥大学所制作，目的是来展示其人机互动的研究论文。它在EDSAC电脑上开发，而该电脑是透过阴极射线管显示记忆体内容。玩者用转盘操作以对抗有基本人工智慧的电脑。


↑这是一个非常简单的游戏，三种同样的符号横向、纵向或是斜向排成一排就算赢。

1958年威廉·海金博塞姆（William Higinbotham）利用示波器与类比电脑创造出了一个游戏。这款游戏最终被命名为《双人网球》（Tennis for Two），它被用来在纽约布鲁克海文国家实验室供访客娱乐。《双人网球》显示出一个简化的网球场侧视图，其卖点在于一个重力控制的球得打过"网"，而不像其后继者碰碰弹子台那样的上视图。该游戏提供两个盒子状控制器，两个都配备了轨道控制旋纽，以及一个击球的纽。到1959年《双人网球》被拆除前，一共陈列了两季。


↑用示波器作为显示器，这在当时已经是非常"奢侈"的装置了。



↑这个是《双人网球》的硬件编程电路图。

1960s 萌芽的成长

大多数的早期电脑游戏都是在美国的大学校园里诞生的，它们都是在大学里的大型计算机上开发和运行，而制作这些游戏的，也都是以此为业余爱好的个人。由于能够获得这种开发环境以及大型计算机操作许可权限的人数量有限，就使得这些早期电脑游戏的数量稀少，而且也很少为人所知晓。

1961年，包括史蒂夫·拉塞尔（Steve Russell）在内的一群美国麻省理工学院的学生们，在"DEC PDP-1"（一种当时新兴的计算机）上自行编写了一个名为《宇宙战争（Spacewar!）》的双人射击游戏。游戏规则非常简单：它通过阴极射线射电管显示器来显示画面并模拟了一个包含各种星球的宇宙空间。在这个空间里，重力（引力）、加速度、惯性等等物理特性一拥俱全，而玩家可以互相用各种武器击毁对方的太空船，但要避免碰撞星球。

游戏中，玩家使用一对专用的控制器进行操作，控制飞船左右旋转、可以使用导弹（不受引力影响、射程短、威力小）和激光（会受引力影响发生偏转、射程远、威力大）作为武器，此外还有用于脱逃的超高速空间hyperspace，不过其出现地点和几率都是随机的。

《宇宙战争》在PDP-1小型机上运行，PDP-1小型机在



↑史蒂夫·拉塞尔就是在这样的环境中编写出来的《宇宙战争》。



↑PDP-12上移植的《宇宙战争》已经可以双人同乐。

当时还是一款革命性的小型计算机：拥有当时最为新锐的CRT阴极射线射电管显示器、只需一个人操作、且不需要空调——在那个年代其它的COMPUTER们都是些功耗大、发热量巨大的家伙，若没有空调设备，机房温度可以很轻易地升到50摄氏度以上，PDP-1小型机非常昂贵，只有政府、规模相对较大的大学或企业才会购买，所以当时能够玩上《宇宙战争》的人非常少。而某种意义上，《宇宙战争》也是DEC PDP-1小型计算机和其CRT显示器的一个相当好的测试工具，而DEC也是这样做的：其使用《宇宙战争》为出厂测试程序并内置于机器内部的存储器来向顾客演示其产品性能。

《宇宙战争》之后衍生出了各种版本，其中主要有：1971年的《星系游戏（SpaceGame）》，同样1971年由Nutting Member制作的《电脑空间（Computer Space）》，以及1977年由Cinematronics制作的《宇宙战争（SpaceWars）》，其中后者是商业上最成功的，发行了一定数量的零售版本。

1965年，拉尔夫·巴尔（Ralph Baer）编写了一个简单的游戏《追逐（Chase）》，这是第一款能够连接电视机作为显示设备的游戏。随后在巴尔的帮助下，比尔·哈里森（Bill Harrison）做出了第一把光枪，并在稍后的1967年与比尔·鲁西（Bill Rusch）编写了数个新游戏。而拉尔夫·巴尔则继续相关游戏主机设备的研发并与1968年试做成功了第一台原型机，其上可以运行数款不同的游戏，包括乒乓球游戏和射击游戏。



↑巴尔获得过国家技术奖

1969年，美国电话电报公司（AT&T）的程序员肯·汤普森（Ken Thompson）在MULTICS系统中编写了一款名为《星际旅行（Space Travel）》的游戏。这个游戏类似于科幻题材的作品，模拟了太阳系中一些虚构的外星生物的形态，玩家可以操纵太空船在这些星球上着陆并探险。后来用于美国电话电报公司退出了MULTICS计划，汤普森用FORTRAN语言在通用公司的GE 635电脑的GECOS操作系统上将本作移植过去。由于当时在这种电脑上的运行费用过高（每小时75美元！），于是汤普森开始寻找一种更小巧更便宜的电脑。最终他找到了PDP-7，之后肯·汤普森与丹尼斯·里奇（Dennis Ritchie）通过汇编语言尝试将本作移植到PDP-7上。在学习如何为硬件开发软件的过程中，UNIX操作系统的研发也自此展开，因此《星际旅行》这款游戏便成为了UNIX这一伟大操作系统的第一款应用软件，而汤普森本人也因其在这方面的杰出成就获得了1998年的美国国家技术奖。



1970s 第一次游戏热潮的到来

这段时期，电脑与电视游戏的发展开始拓展为众多不同的领域，包括街机、大学用计算机、掌机、以及家用电脑。

●街机的黄金年代

1971年9月，《星系游戏（Galaxy Game）》被安装在了美国斯坦福大学的学生会中。本作是以《宇宙战争》为基础进行制作，这是第一款需要通过投币的方式来游玩的游戏。通过DEC PDP-11/20电脑与矢量显示终端配合，最初只有一台，到了1972年的时候扩展为拥有四到八个控制台。游戏由比尔·皮茨（Bill Pitts）与休·塔克（Hugh Tuck）合作编写，游戏的硬件设备一共花费了2万美元，每次游戏需要花费10美分，一次购买三个币的话还能享受25美分的折扣价。这款游戏在校园之中非常受欢迎，不少学生都愿意排队等上一个小时来换取玩游戏的机会。



↑当年《星系游戏》应该算是街机游戏的鼻祖了，投币游玩的方式在当时来看也是别出心裁。

同样也是在1971年，诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）与特德·达布尼（Ted Dabney）也在《宇宙战争》的基础上制作了一台投币式的游戏《电脑空间（Computer Space）》。"Nutting Associates"公司购买了这款游戏的版权并在随后制作了1500台专用机器，于1971年11月正式发售。）。《电脑空间》的主题是两个玩家各自控制一艘围绕着具有强大引力的星球的太空战舰向对方发射导弹进行攻击。两艘战舰在战斗的同时还必须注意克服引力，无论是被对方的导弹击中还是没有成功摆脱引力，飞船都会坠毁。这台业务机用一台黑白电视机作为显示屏，用一个控制柄作为操纵器，摆在一家弹子房里。不过很可惜，这台祖母业务机遭到了惨痛失败，失败的原因是当时的玩家认为这个游戏太过复杂。尽管本作不算成功，但是作为第一款量产化的游戏以及商业化的游戏，《电脑空间》都是一款标志性的作品。



↑《电脑空间》由于玩法复杂，因此其商业化的结果遭到了失败。

诺兰·布什内尔承认了失败，但他仍然相信电子游戏的发展前景。在《电脑空间》推出的第二年，他就和朋友特德·达布尼用500美金注册成立了自己的公司，这个公司就是电子游戏的始祖——雅达利。成立之初雅达利的业务重点仍然放在了街机上。事实上，他们获得了成功，世界上第一台被接受的业务用机就是雅达利推出的以乒乓球为题材的游戏《Pong》，据说当年雅达利的工程师把这台机器放在加利福尼亚桑尼维尔市（Sunnyvale）的一家弹子房内，两天之后弹子房的老板就找上门来说机器出了故障，无论如何不能开始游戏了，雅达利的人前去检修的时候，惊讶地发现了造成故障的原因——玩家投入的游戏币把这台机器塞满了。《Pong》的成功，标志着电子游戏开始作为一种娱乐手段，被大众认可并接受。



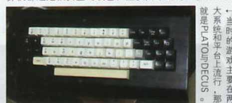
↑《PONG》的热卖成为了雅达利老板诺兰·布什内尔收获的第一桶金。

以TAITO的《太空侵略者》为标记，街机游戏在1978年进入了黄金时期，这些巨大的成功刺激了更多的厂商投入其中。同年，雅达利发售了《小行星（Asteroids）》。到了1979和1980年，有着彩色屏幕的街机也越来越受大众的欢迎，《吃豆》也大获成功。在那段时间里，街机几乎随处可见，商业街、传统店面、甚至连饭店与自助饭店的一角都能看到街机的影子。

●大学用大型计算机

大学用大型计算机上游戏发展的兴旺年代是二十世纪七十年代，由于其本身性质的不同，这就使得我们能够知晓的这类游戏数量并不多，这些游戏也都仅仅限于学生之间的流通，并没有进行市场化。制作这些游戏的人基本上都是大学学生，由于当时的大型计算机都还是很贵重的设备，主要用来进行实验数据的

打发闲暇时间的程序，成为如今所有游戏的前身。



↑当时的游戏主要在两大系统和平台上流行，那就是PLATO与DECUS。

计算和科学研究，因此利用大型计算机来编写并玩游戏实际上是不被学校允许的行为，这就使得游戏的编写者们并不希望太多人知道这些游戏的存在。当时人们用来流通这类游戏的途径主要有两种：PLATO和DECUS。

"PLATO"是美国伊利诺斯州设计制作的教育用计算机系统，并在美国数据控制公司（Control Data Corporation，简称CDC）制作的大型计算机上运行。游戏经常在不同的PLATO系统上进行交流。



↑DEC的PDP系列电脑上拥有数量非常多的各种自制小游戏。

"DECUS"是美国数据设备公司（Digital Equipment Corporation，简称DEC）制作的用户组电脑，其上经常发布各种程序，自然也包括了学生们自制的游戏，这些游戏可以在DEC制作的各种型号电脑上运行。

除此之外，惠普的电脑上（例如HP2000）也有不少游戏诞生。

1971年，波莫纳大学的堂·达格罗（Don Daglow）用DEC PDP-10上编写出了第一款棒球游戏《棒球（Baseball）》。在游戏中，玩家既可以选择直接进行简单的单场比赛，也可以选择进行完整的赛季比赛。1987年，达格罗与程序员艾迪·多姆布劳尔（Eddie Dombrower）制作出的又一款棒球游戏《天生棒球手（Earl Weaver Baseball）》并由EA发行，而堂·达格罗也成为了EA的教父级人物并入选游戏名人堂。

1971年，麻省理工学院的迈克·梅菲尔德（Mike Mayfield）用Sigma 7微型计算机编写出了《星际迷航》的游戏版。这是那个时代以"星际迷航"为题的游戏中最受欢迎的一款，玩家需要在一系列以宇宙星际为背景的小地图上进行游戏。这是第一款由学生们编写并且在不同硬件平台上进行移植的作品。堂·达格罗也在1971到72年之间编写过同类题材的游戏，其他还有多款以《星际迷航》为背景制作的游戏在当时被人们编写出来。



→长篇科幻电视剧《星际迷航》在上个世纪七十年代风靡美国，也出现了不少该题材的游戏。

1972年，马萨诸塞大学的格里高里·约伯（Gregory Yob）用PDP-10编写出了《猎杀怪兽（Hunt the Wumpus）》，这可以说是冒险游戏的鼻祖了。游戏中玩家装备着5枝箭，进入一个纵横相通的山洞，寻找游荡其中的怪物（Wumpus）。每进入一个洞穴，游戏都会提供一些文字线索，例如"你感觉到一股穿行于无底深渊中的气流"（表示前方有陷阱），"你听见前面有一群扑扇着翅膀的蝙蝠"（可以把你引往一处随机洞穴）；当游戏提示"你闻到了Wumpus的气息"的时候，你就可以拉开弓，朝藏有Wumpus的洞穴射出一箭，射中后游戏便会结束。本作在ARPAnet上流传一时，并首次在《People's Computer Company》杂志发表，其代码公布于1975年的《Creative Computing》杂志上，此后又衍生出许多不同的版本。很难界定本作属于什么类型的游戏，它既有冒险游戏的影子，也有RPG游戏的影子，同时它对计算机上"龙与地下城"游戏的发展产生了一定的影响。



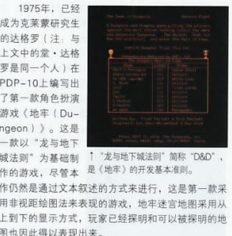
←《迷宫战争》可谓3D FPS类游戏先驱。

1973年，《迷宫战争（Maze War）》诞生在加州美国宇航局艾姆斯氏试验中心的Imlac PDS-1电脑上，它的创造者是史蒂夫·科里（Steve Colley），本作和74年出现的另外一款游戏《Spasim》可以说是3D第一人称射击游戏的先行者了。《Spasim》甚至还支持在PLATO网络上进行多达32人的联机对战。

1974年，布拉德·福特纳（Brad Fortner）与人合作编写出了《空战（Airfight）》，这款游戏是一款飞行模拟作品。为了让游戏更有趣，所有的玩家都可以自行组织一个飞行编队，选择并装填各种武器、加油并以击坠其他玩家的飞机为目标。尽管本作的画面一般且刷新偏慢，其仍然成为了当时PLATO系统上最为流行的游戏，而且这也成为了日后微软飞行模拟装置的设计灵感来源。

1975年，威尔·克洛泽（Will Crowther）编写出了第一款文字冒险游戏《冒险（Adventure）》。这款游戏是用FORTAN语言在PDP-10上编写的，玩家需要通过一些简单的专用语句来发出命令控制主角行动，而整个游戏也都是以纯文字叙述的方式来互动。之后本作被部分学生重新制作在了PLATO系统上，这也是当时极少数的"多平台"作品。

1975年，已经成为克莱蒙研究生的达格罗（注：与上文中的堂·达格罗是同一个人）在PDP-10上编写出了第一款角色扮演游戏《地牢（Dungeon）》。这是一款以"龙与地下城法则"为基础制作的游戏，尽管本作仍然是通过文本叙述的方式来进行，这是第一款采用非视距绘图法来表现的游戏，地牢迷宫地图采用从上到下的显示方式，玩家已经探明和可以被探明的地图也因此得以表现出来。

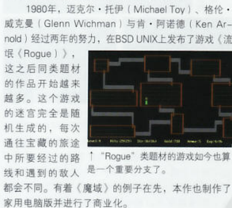


↑"龙与地下城法则"简称"D&D"，是《地牢》的开发基本准则。

1977年，凯尔顿·弗林（Kelton Flinn）和约翰·泰勒（John Taylor）制作出了空战游戏《Air》的第一个版本，随后他们又制作出了图形版的多人联网空战游戏《空战勇士（Air Warrior）》。他们成立了第一个成功运营的网络游戏公司"Kesmai"，这个公司如今已成为EA的一部分。

1977年，著名文字互动冒险游戏《魔域（Zork）》由戴夫·勒布宁（Dave Lebling）、马克·布兰克（Marc Blank）、提姆·安德森（Tim Anderson）以及布鲁斯·丹尼尔斯（Bruce Daniels）联手开始制作。与编写《冒险》的克洛泽不同，包括达格罗和约伯在内的《魔域》小组成员认识到将这款游戏移植到新型个人电脑上的巨大潜力，在随后的1979年他们成立了"Infocom"公司（该公司之后被卖给了Activision）。

1980年，迈克尔·托伊（Michael Toy）、格伦·威克曼（Glenn Wichman）与肯·阿诺德（Ken Arnold）经过两年的努力，在BSD UNIX上发布了游戏《流氓（Rogue）》，这之后同类题材的作品开始越来越多。这个游戏的迷宫完全是随机生成的，每次通往宝藏的旅途中所要经过的路线和遇到的敌人都会不同。有着《魔域》的例子在先，本作也制作了家用电脑版并进行了商业化。



↑"Rogue"类题材的游戏如今也算是一个重要分支了。

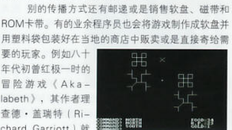
●家用电脑

二十世纪七十年代的前期和中期以街机游戏和大型计算机上的游戏发展最为迅速，不过随着计算机技术的飞速发展，家用电脑上也开始逐渐能够编写出一些简单的游戏了。

比较有意思的现象就是，尽管这些家用电脑上有了初步编写简单游戏的能力，但是普通用户在编程上的能力毕竟与那些才华横溢的早期游戏大师们相比，于是在大型计算机上出现过的那些游戏的源代码在各种书籍、杂志甚至是报纸上被刊登出来，普通用户只需将这些现成的代码原样敲进电脑里就行了。呵呵，是不是让人怀念起了咱们小时候在XXX学习机上用Q BASIC"编游戏"的美好时光？

另外，不知出于何种原因，那些游戏编码原作者的名字都被有意无意的忽略掉了，而不论是克劳泽、达格罗还是约伯这些大师们当时显然还完全没有版权这方面的意识。而这段时期的家用电脑品牌则以苹果、Commodore和Tandy为主流。

别的传播方式还有邮递或是销售软盘、磁带和ROM卡带。有的业余程序员也会将游戏制作成软盘并用塑料袋包装好在当地的商店中贩卖或是直接寄给需要的玩家。例如八十年代初曾红极一时的冒险游戏《Akalabeth》，其作者理查德·盖瑞特（Richard Garriott）就曾经在游戏正式发售前通过这种方式私下卖出去不少份。



↑《Akalabeth》在正式发售之前曾经由作者私下通过邮寄的方式卖出去不少份。

●1977年的市场崩溃

1977年，大量硬件生产商将那些销量不佳的过时主机全都清仓甩卖，这次市场崩溃直接导致了Fairchild以及RCA等厂商退出了游戏领域，只有雅达利和Magnavox仍然坚守在游戏市场。

1977—1983s 第二时代的开启

最早的游戏机上，那些游戏都是通过分离逻辑器件直接被编写在主机硬件的微芯片中，因为这个原因，这些游戏机一旦生产出来，就无法再给其添加新的游戏。到了二十世纪七十年代中期，电视游戏的存储媒体开始变为卡带，游戏程序被烧录在ROM芯片中再加以塑料卡带的外壳保护，将这种芯片插在主机的

开创出首个游戏盛世的，是电脑编程方面的精英。

外表简陋的古董主机，曾经带给玩家无限欢乐。

插槽中之后，主机内部的微处理器就会自动读取卡带中的程序并开始运行。通过这种方式，玩家们就不用像以前那样买台主机回家却只能永远玩少数的几个游戏，而是有了丰富的软件可以选择并方便更换。最早采用卡带格式的游戏主机就是Fairchild的“电视游戏系统（Video Entertainment System），简称VES”。在这一时期内占据美国游戏市场主流的主机一共有三大种。



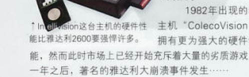
↑Fairchild的VES最早采用卡带作为媒体。

1977年，雅达利发售了以卡带作为存储媒体的游戏机“Video Computer System，简称VCS”，之后更名为雅达利2600。最开始就发售了九款游戏，2600也成为当时普及速度最快的主机。



←雅达利2600是游戏业第二时代当之无愧的领头羊。

1980年，Mattel发售了新主机“Intellivision”，尽管当时是“8位机的时代”，但是Intellivision却有着10位的处理能力，其存储寄存器甚至拥有16位的带宽。其出众的图像表现能力比2600优秀太多，因此给当时的玩家造成了很大的震撼。



↑Intellivision这台主机的硬件性能比雅达利2600要强悍许多。

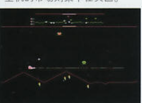
1982年出现的新主机“ColecoVision”拥有更为强大的硬件性能，然而此时市场上已经开始充斥着大量的劣质游戏，一年之后，著名的雅达利大崩溃事件发生……

1980s 冰封期前的盛世

经过1977年的第一次市场崩溃之后，到了八十年初游戏市场已经逐步恢复过来了，值得注意的是这时候起开始出现不少的专门发行商，经过数次发行商与游戏开发者的良好合作案例之后，这种关系被逐步发扬光大并一直沿用至今。而由于当时不少作品都是简单克隆自街机游戏，低廉的成本使得更多的游戏得以出现。三台更为强大的游戏机也于1982年开始出现，它们就是Commodore 64、Apple II 以及ZX Spectrum。其中Sinclair ZX Spectrum主要在英国发售及流通，而其他主机的市场则集中在美国。



街机游戏的黄金时期在八十年代达到了巅峰，众多的革新技术以及大量不同类型的游戏成为最有力的推动因素。1980年的《捍卫者（Defender）》是卷轴射击游戏的鼻祖，由于显示器只能显示战斗区的一个部分，因此在屏幕上方的一个“雷达”扫描区显示着屏幕边界外不可视区域内正在发生的事件。



↑通过画面最上方的小型雷达可以提前看到更远方的场景。

同年发售的《战地（Battlezone）》由于采用了线框矢量图形技术从而创造出了第一个真正的3D游戏世界。而1981年的《3D怪物迷宫（3D Monster Maze）》则是家用电脑上的第一个3D游戏。1982年发售的《跑道内圈（Pole Position）》采用的伪3D技术为玩家提供了后视视角，并为玩家们营造出一个在当时而言非常真实的世界：例如在富士赛道上，不仅可以看到广告牌、草地、从前方地平线慢慢涌现的山脉，甚至还能看到其它的赛车。这项技术即使在真正的全3D图形技术已经非常成熟的今天仍然被广泛应用于赛车游戏之中。

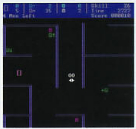
1979年发售的《吃豆》是第一款在全球范围内受到好评，而主角“PacMan”也可以说是第一个游戏明星了。1983年发售的《龙穴（Dragon's Lair）》是第一款采用光盘的游戏，也是第一款采用全动态影像的游戏。



↑由于有光盘的大容量支持，《龙穴》中加入了大量的动画。

1980在Apple II 上发售的《罗伯塔和威廉姆斯的神秘小屋（Roberta Williams' Mystery House）》是第一款图形界面的冒险游戏。尽管这些图像都是由静态单色图片所构成，而且人机交互界面也仍然是采用的文字冒险游戏的语句命令，这款游戏仍然大受欢迎。随后威廉姆斯与她的丈夫肯共同成立了“Sierra On-Line”公司。

1983年，由SuperSet制作的游戏《狙击（Snipes）》被用来测试新型的IBM个人电脑的网络功能并以此为卖点进行宣传。本作被认为是继1974年的《迷宫战争》以及《Spasim》之后的第一个应用在商业个人电脑上的网络游戏，同时也被看成是如今著名的两大游戏系列《毁灭公爵（Doom）》以及《雷神（Quake）》的先驱。



↑《狙击》支持多名玩家进行网络在线对战。

真正的现代冒险游戏的诞生应该要算是1984年的《国王的探险（King's Quest）》了，本作采用的是真正的彩色画面以及第三人称视点。玩家可以看见自己控制的主角在2D的背景上自由移动到各个物体前面，这也是一种伪3D技术。不过本作的操作命令仍然是通过文字的方式进行。这一点直到1987年Lucasarts的《疯狂大厦（Maniac Mansion）》中采用了“脚本创建工具系统（SCUMM）”，这种通过点击画面上的图标而执行命令的便捷方式迅速被各大厂商引用并不断改进，如今这种技术已经成为绝大部分游戏人机交互的基本技术了。

↑《国王的探险》中终于采用了真正的彩色画面，看上去舒服许多。

●早期网络游戏

通过拨号上网实现的“电子公告板系统（bulletin board systems，就是我们熟悉的BBS）”在上个世纪八十年代盛行于美国，有时候甚至被用来进行网络游戏。这种游戏方式最早开始于上个世纪七十年代，最初采用的是非常简单的文字界面，后来通过对终端控制代码的利用（例如ANSI码）而模拟出一个伪图形界面。有的电子公告板系统允许许多不同的游戏通过这种界面进行连接，其中不但有上文中提到过的文字冒险游戏，也有“黑杰克”这种赌博游戏。在多用户的电子公告板系统中，由于其允许不同的玩家连接其余玩家，于是“纯文字多用户网络游戏（简称MUDs）”这种全新的游戏方式诞生了，相信我国的许多老玩家也都对MUD在中国独特的称呼“泥巴”印象深刻吧，而MUD也在之后进一步进化成为MMORPG。

↑BBS如今已经是大家非常熟悉的东东，当时除了用来发布公告外，有的还会作为网络游戏的联结口。

商业化的网络服务也于这一时期开始兴起，其最初提供的也是类似电子公告板系统的纯文字界面，不过由于采用了大型计算机作为服务器，就使得更多的用户可以被同时允许进行连接；随后进化为图形界面的终端。在这些商业化的网络服务公司中，纯文本服务商以CompuServe、The Source、GEnie等公司比较出名；而针对各主机平台的Quantum Link（Commodore 64）、AppleLink（Apple II）、以及PC Link（IBM PC）。提供这些网络服务的公司最终成为了著名的“美国在线（America Online）”公司。



↑大名鼎鼎的美国在线前身，是为早期的游戏主机提供网络服务。

●掌机游戏

任天堂大名鼎鼎的掌机“Game & Watch”诞生于1980年，其取得的巨大成功刺激了许多其他游戏或是玩具厂商开发他们自己的掌机以及掌机游戏，不过这些模仿者都没能取得前者那么辉煌的成绩。不断革新的液晶屏技术可以节省大量的电力，而且可以使得掌机的提及更为小巧，有的掌机甚至能像手表一样戴在手上。



↑任天堂的“Game & Watch”由于采用了LED技术而变得极具竞争力。

曾经的游戏盛世，因何而遭遇冬天？

雅达利事件解析

CHECK! 雅达利大崩溃事件完整分析报告

正如谈论游戏业的发展史就绝对不能漏掉雅达利当年曾经创造的“盛世”一样，1983年的“雅达利大崩溃事件”也是游戏业发展史上无法抹灭的一次重大事件。

这次大崩溃不但几乎彻底毁掉了游戏业这个新兴产业，而且直接导致了不少游戏公司的破产。美国的第二代游戏机时代因此而被终结，在这之后两年的时间里，许多分析师都悲观的怀疑游戏业是否真会因此而完结。当然事实并非如此，我们都知道，后来任天堂的FC将游戏业再次带入了春天。导致这次大崩溃的原因有很多，不过最关键的就是主机种类过多以及低素质游戏的泛滥。过多的游戏软件直接导致了市场的饱和，许多游戏根本就是无人问津。

●原因一：过剩的主机与游戏

第二代主机是第一个有着大量游戏软件支持的时代，而如今纵观各代游戏主机的平均寿命，一般都是五年左右。1983年，雅达利作为当时最大的游戏主机厂商，其“2600”是市场上当之无愧的王者，而这一年，正好是“2600”发售六周年。虽然我们现在都能知道一代主机的大致寿命是多长，不过对于当时的雅达利而言，是不可能对此有所认知和准备的。再加上雅达利的下一代主机“7800”漫长的一再延期，这就使得玩家们对下一代主机没有什么盼头。


↑被看成是2600接班人的7800却一直迟迟不见踪影，等上市后已经回天乏术。

而且，与现在一般只有三、四家主机生产厂商不同，当时的美国市场充斥着各种各样的不同游戏机，给玩家们提供的选择过多。例如当时常见的主机包括雅达利2600、雅达利5200、“Bally Astrocade”、“ColecoVision”、“Coleco Gemini”、“Emerson Arcadia 2001”、“Fairchild Channel F System II”、“Magnavox Odyssey2”、“Mattel Intellivision”、“Sears Tele-Games systems”、“Tandyvision”、“VTech CreatiVision”、“Vectrex”……等等，可能其中绝大部分的主机名称我们根本听都没有听说过。这些主机每一台都有着自己的软件阵容，其中许多主机还有阵容颇为强大的第三方软件商支持，有的厂商甚至公布了正在开发中的下一代主机，例如“Odyssey3”和雅达利的7800。主机种类多，玩家们的选择多，这本来是一件好事，但过犹不及，像这样十多种游戏主机同时充斥在市场之中，就绝对是弊大于利了。

大量低素质游戏没有得到控制就上市也是导致这次崩溃的一大原因，例如雅达利2600上，曾经推出过以热门电影《外星人E.T.》改编的游戏，而移植自街机的《吃豆》素质也极为恶劣，这些低素质游戏直接损害了游戏业的形象。而且更要命的是，不但这些低素质游戏的种类多，而且这种游戏每次都生产了大量的卡带，垃圾游戏自然很难卖出去，这些淤积的卡带就只能销毁了，例如雅达利曾经在新墨西哥的垃圾场烧毁了上百万的《外星人E.T.》游戏卡带——这样的事情，无疑会极大地影响雅达利的财务收益。

←这盘《外星人E.T.》卡带见证了当年以其为引子引发的游戏业大崩溃。



↑过分赶工的结果就是市场的冷遇。

本来就已经接近主机生命周期的雅达利2600，再加上这些垃圾游戏带来的恶劣影响，这些都极大地加速了当时作为市场主流机种的雅达利2600的衰退，而更为重要的是，由于7800的延期，这就导致没有一台强有力的主机来接2600的班以撑住这个已经极不稳定的市场。



←尽管街机原作堪称经典，然而2600上的移植版却相当糟糕。

●原因二：来自PC的竞争

上个世纪七十年代的时候，个人用电脑（personal computers）主要还是在一些专门的电脑商店才能买到，而且当时其1000美元的高昂价格使得许多人望而却步。不过到了八十年代初，许多公司开始生产能连接电视的PC机，这类PC拥有更为出色的画面和音效。最早的是雅达利400和600，不过没过多久更多的竞争者出现了。例如1982年，“TI 99/4A”的价格是349美元，雅达利400的价格也是349美元，Radio Shack的“Color Computer”价格是379美元，“Commodore VIC-20”甚至以199美元的超低价发售。



这类家庭用电脑比当时的电视游戏机拥有更多的记忆容量、更好的画面和音效，而且它们不但能玩游戏还能像普通的电脑那样进行文字处理以及账目计算等操作。另外，当时电视游戏机只能用ROM进行拷贝，而家用电脑除此之外还能采用软盘和磁带进行拷贝（尽管当时仍然是以ROM作为主流媒体），这点无疑方便不少。再加上可写存储体的特性，使得玩家可以存储游戏进度，这些都是当时的电视游戏机所没有的优点。



↑磁带和软盘使得PC相较于当时的游戏主机获得更好的游戏流通性。

当时的家用电脑厂商之一的“Commodore”公司就在广告宣传中明确的针对电视游戏玩家提出了专门的购买折扣，并且宣称对于高中生而言，他们更加需要的是一台电脑而不是电视游戏机。由雅达利以及“Mattel”的调查表明，这样的广告对于雅达利的主机销量是一个不小的打击。而且“Commodore”公司不但在专门的电脑商店销售他们的电脑，也在普通的廉价商店、百货公司以及玩具商店进行销售。此外，由于“Commodore”公司在制造电脑芯片上的独有技术使得其他竞争者在制造芯片时必须向其缴纳专利金，这就使得其能有更多的财力来开展残酷的价格战。在70年代的初期的计算器市场上发生了一个相似且尴尬的情况：一些计算器生产公司发现了自己购买的计算器芯片是从德州仪器生产的，而且今后必须要与德州仪器的计算器竞争。



↑VIC-20的宣传广告，游戏机被批评的一文不值，PC则被大力提倡。

●大崩溃时间表

当时的电子游戏销售方式就像普通玩具的销售方式一样，

通常电子游戏被卖往一个被游戏制作商委托的公司或商店售卖。如果一款产品它的销量并不好，这个委托商就会将这款游戏返还到制作商中，之后会重新索取一个全新的游戏进行销售，直到较为优质的游戏卖出。这种销售模式——一些坚持派都认为——这是这次崩盘的主要原因。

讽刺的是，引起这次灾难的风波却是因为activision这家公司制作出的高质量游戏：activision这家公司是由4名离开了atari的游戏设计师成立的，他们是大卫·克雷恩（david crane）、拉里·卡普兰（larry kaplan）、阿兰·米勒（alan miller）和鲍勃·怀特海德（bob whitehead）。当时因为atari并不允许在比赛中贷款，同时也不愿意在销量的基础上予员工支付版税。当时，雅达利是由华纳公司所拥有，游戏开发人员认为他们应该享受到华纳公司其他分部成员中例如音乐家、导演以及演员同等的待遇，这就导致了部分员工1979年的出走。Activision成立并正式开始运行之后，雅达利曾经对此提出过控诉，但是最终的结果却是败诉。

雅达利很快就起诉企图阻止activision的产品销售，但从未成功申请到禁制令，终审判决在1982年发下。这场官司使第三方开发的游戏合法化，甚至连桂格燕麦（Quaker Oats）这些生产食物的公司也开启了电视游戏开发部，希望可以打动华尔街和客户。当时这样造成了各家游戏公司都互相挖角其他竞争对手的游戏工程师，甚至使用反向工程来研究如何制作游戏机和游戏程式。就连雅达利在当时也雇用了几个intellivision的工程师，很快的，mattel公司认为此举有可能导致公司的商业机密被这几位旧员工泄露而将atari告上了法庭。

与后来任天堂、世嘉、索尼、微软等厂商的做法不同，当时的游戏机硬件厂商并不拥有基于其硬件开发的游戏的高级控制权，同时硬件制作商也没有方法去确定软件开发商所制作的软件是否会过量。虽然像Activision、雅达利、Mattel这样的公司有着经验丰富的程序员，但是那些新生的大量软件厂商却没有足够的有经验者。像《Chase the Chuck Wagon》（追击马车）、《Skeet Shoot》（射击飞碟）、《Lost Luggage》（失踪皮箱）这些游戏就是在这样一种背景下被制作出来的，尽管厂商对这些游戏进行了大量的广告宣传，但是这些低素质游戏最终的惨淡销量已经可以被预见得到了，而且它们的表现也进一步打击了当时已经濒临崩溃的游戏业。



↑本作是一个迷宫游戏，玩家要引导一只狗通过迷宫追上马车。



↑《射击飞碟》被认为是雅达利2600上最糟糕的游戏之一。

一些悠久的游戏制作公司在这次崩盘也扮演了不光彩的角色。例如，当雅达利以洪水般势头发布了它《外星人E.T.》的游戏广告，并生产了超过百万份的卡带。不幸的是，游戏只经过6个星期的开发周期就上市了。劣质的游戏无可避免地带来难看的销量，留给雅达利的只有卖不出的产品。游戏低劣的口碑也被人们迅速地传播开去，新闻媒介同时也在以“电子游戏业第一个大失败”等标题报道这件事情。



↑超过上百万的卡带最终在新墨西哥州的垃圾填埋场被烧毁处理。

●零售商失去信心

许多劣质的游戏在1982年充斥了整个北美零售渠道。在mattel公司内部，一名intellivision销售执行委员曾经试图解释：“本来有2年才应该发售的游戏硬生生被缩减到1年内发售完毕，然而却没有任何机制去重新平衡市场”。商店试图退掉卖不出的旧货，然而发行商却没有再返还新产品或现金去补偿经销商的损失。像games by apollo和us games，不幸的桂格燕麦顺理成章地出局了。



1982年圣诞节后，销售商再也无法将卖不出的游戏退回给软件生产商，玩具店只好打折出售。其中甚至有一家玩具店在售卖一份在1982年值34.95美元的游戏（因为通涨，在2005年大概等于71美元），打折至每分卖4.95美元。更糟糕的是，当时的客户如果想找游戏开发公司，是需要经由玩具店中转的。因为大量公司不能再维持运作而破产，这个习惯后来被打破了。

最终结果就是造成了一个巨大产业的萧条。游戏机制造商mattel、magnavox以及coleco都放弃了电视游戏开发事业。imagic在股票发行前取消了首次公开募股，之后就股价暴跌。当时全世界第三大游戏机生产商Activision过了几年才完全倒下。在个人计算机的平台，大多数为atari 2600开发游戏的工作室也相继关闭。

有些游戏爱好者认为1983年是投币式游戏机发展的巅峰，家用游戏机更大，大量的游戏机分布在餐馆、百货商店以及游戏机室。其中比较著名地，这一年是dragon's lair的巨大胜利，这是第一个光盘视频游戏，合并全动图像动画。但投币式游戏赶上了电视游戏结束的潮流，销售量当时也突然下降了不少。

●疯狂的价格战

同时期，当游戏在衰退的时候，家用电脑行业也正在打一场价格战。如同david ahl所述：

“1983年1月，jack tramiel，commodore公司的总裁，将vic的价格降到139美元以及将c64降到400美元。德州仪器在一周后才进行反击：将99/4a价格下调到149美元。tramiel继而甚至将vic定价低于100美元，强迫德州仪器……在6月宣布进一步裁减99/4a的价格到100美元……在1983年6月10日，德州仪器宣布这次造成了公司历史上最大的损失，以及3个月后宣布退出个人电脑竞争市场。tramiel，依然想占领更多的市场份额，继续将c64价格下调到200美元。

跟德州仪器一样，受打击的还有coleco adam、timex-sinclair，以及其他较小型的公司。雅达利因此近乎破产以及在1984年被总公司warner communications（现为时代华纳一部分）卖出。讽刺的是，收购者就是commodore的董事长，jack tramiel。

●对业界的长期影响

这次冲击带来了两个长久的结果：第一，电视游戏的发展中心从北美转移到日本。当1987年时市场重新恢复活力，领头者已经为任天堂的FC，与一个恢复元气的雅达利与世嘉竞争。以及，雅达利自此从未真正恢复，自从1996年的雅达利jaguar（美洲虎）之后从未发行任何新主机。

第二，崩盘带来的结果是控制第三方开发的尺度的制度发生变化。雅达利和mattel针对工业机密的间谍未能阻止对手对自身产品的反向工程以及未能阻止对手挖角自己的游戏工程师。任天堂严格控制了游戏的制作和质量（参见权利金制度）。一些著名的出版商，如tengen、color dreams以及camerica—试图在8位元游戏机市场挑战任天堂这种制度。即使如此，权利金制度直到FC停产后依然沿用。

任天堂以限制第三方开发商每年只能开发5款游戏，最终保留了自身占FC开发的最大份收益。权利金制度同时要求所有卡带游戏都产自任天堂，并且在制造前缴纳权利金予任天堂。如果卖不出，卡带不能返回到任天堂回收，所以当时的游戏制作商都在冒一定风险去开发游戏。任天堂此举意在抵抗低质量游戏以及提高自身收入，以及建立任天堂金条承认制度。这种制度，使得任天堂同时也成功地控制了游戏内容，可以有效地防止暴力、色情、赌博等游戏信息，赢得了家长们的欢迎。

一个萧条的次要效应影响到直到新一代游戏机开发出来才完毕：一些顶住萧条的游戏开发者开始往PC平台发展。如EA，成立于1982年以及在1983年开始发行游戏，EA避开了由崩盘造成的冲击，因为开始EA的目标就定位在为电脑开发游戏。当然，如今EA走的则是多平台发展策略，哪里都有它的游戏作品。

尾声 涅槃，是为了新生

毫无疑问，1983年的雅达利崩溃直接导致了游戏业界进入了一段时间的寒冬期，而这次事件造成的影响也远较于1977年第一和第二两个时代交替时的影响要严重得多。不过，也正是因为这次事件造成的惨痛教训，使得后来的继承者们在市场竞争中得以吸取到非常宝贵的经验，而包括游戏软件的质量与数量控制、软件流通渠道的规范和完善、新一代主机的提前研发等等如今我们看来再正常不过的行为，都是从这次事件中总结出来的重要经验。

任天堂传奇红白机FC的发售，将一度被冷落的市场重获生机，再经过之后二十多年的发展与更新换代，逐渐形成了如今我们所熟知的业界历史。然而，我们不能忘记，在此之前的二十多年中，同样有着一大批热爱游戏的前辈们，这些前辈之中，如今有的已经退出舞台，有的仍然活跃在游戏业界，但是在当年正是他们凭借着活跃的激情、伟大的创意以及杰出的能力共同开创出了一个曾经的游戏盛世！

业界“史前”的那些游戏、那些人们、那些事儿，早已经尘封在历史之中。不过，当我们重新翻开这本角落里的书卷，仍然能够看到灰尘之下难掩的熠熠光辉。



这个游戏的每个版本都不一样，PSP版感觉还可以，就是BOSS系统都有弱智的感觉，主角的体力似乎无限等等。优点也有，那就是系统独特，人物特色明显，每一关的设计还算精彩，同时战斗感觉比较激烈。

□文/小沛



银幕上的新超级英雄 在游戏界继续驰骋！

走进钢铁侠的世界

身价亿万企业家兼天才发明家的托尼·史塔克，是美国政府顶尖武器承包商“史氏工业”的总裁。在几十年间保护美国引以为傲，他的公司总是出品最先进、最高档的武器，也因此在全球享有极高的声望。

在一次武器攻击测试中，托尼与队员竟然遭到暴徒挟持，他的队员因此而丧命，托尼则因受到炮弹碎片伤及心脏而生命垂危。不得已之下，他只好服从神秘暴徒首领雷萨之命，建造一个破坏性极大的毁灭武器。不过，托尼一方面为雷萨制造武器，一方面运用自己的聪明才智打造出一套钢铁装甲，帮助他维持生命，并逃出暴徒的魔掌。

经由这次的意外，托尼领悟到史氏工业所发明出的武器，



制造了许多可怕的灾难，回到美国后，他发誓带领史氏工业迈向新的方向，将科技用来造服更需要帮助的人们。然而，他不在公司的期间，他的领导地位被最高执行长施奥比顶替，他只好设法在施奥比的阻挠下，每天从早到晚埋头待在自己的工厂开发更先进的钢铁装甲，以求造出超出人类的力量来保护自己，并且以此来对付企图制造恐怖事件的组织。

最后，借由助理波兹及值得信任的罗德上校的鼎力相助，托尼化身“钢铁侠”揭穿了一件全球性的恐怖破坏计划。穿上赋予他强大力量的全新红金色钢铁装甲的托尼，宣示要保护这个世界不再受到邪恶势力的威胁……

Mission 1 | 逃脱 Escape

主要任务：从被囚禁处逃脱　默认角色：Mark 1



第一个任务通常都是最简单，也是流程最短的。本关一开始就是教大家一些基本操作，但因为这一关的默认角色是Mark 1，也就是主角的第一套钢铁装甲，所以其中教的操作方法也仅适用于Mark 1。

首先，模拟摇杆用来控制角色移动，而圈、叉、三角、方块是用来调整视角的，R键为攻击，近距离时为挥拳，原距离则变成喷射。本关的目的就是要按照提示逃出这个囚禁所，并且要破坏掉沿途的6个武器弹药堆，以及消灭所有敌人。不过破坏弹药堆和消灭所有敌人并不是必须完成的任务，仅仅作为通关评价而已

Mission 2 | 首次飞行 First Flight

主要任务：测试新的铁人装备　默认角色：Mark 2

一开始，玩家要先学会升空，也就是按L键。按住后可以不断提升高度，而再按一下就是下落。飞行中推摇杆是控制前后左右的飞行方向，而圈、叉、三角、方块是用来控制上下和转向的。初期的飞行训练不用加速，只需要慢慢飞过空中的圆圈就可以了。另外飞到高空之后，按L键下落可以对地面形成大范围攻击。第二阶段的飞行练习需要玩家使用加速，也就是连按两次L。



之后就是武器的练习了，按方向键的上下是更换武器，先破坏几个靶子之后就会进入真正的战斗，战斗不算难，飞在空中扫一圈就差不多干净了。之后的一个小任务是要拆除油罐车上的炸弹，最后就是对付一架武装直升机了，感觉非常简单，没几下就可以解决掉。

CHECK! 钢铁装甲下的正义之魂

《钢铁侠》近一段时间绝对是电影爱好者们的热门话题，而这款游戏当然也是玩家们瞩目的焦点。不过依照以往的经验，大家应该知道，其实这款游戏的剧情不完全等同于电影。游戏的内容只是基于电影而改编的，其中很多东西都是电影里所没有的，而很多场景或者故事又是为了游戏而新加入了进来。可以说，在剧情上，电影和游戏是发生在两个有所交叉但又不完全相同的平行世界里的故事。因此，如果是看过这部电影的玩家，你可以从中看到很多电影里没有得东西。而如果你没有看过电影，那么就把它当作一款很爽快的游戏来玩吧。

像以往的电影改编游戏一样，本作的系统没有多么复杂，但却有着自己的特色。游戏是以关卡的形式来让玩家推动剧情的发展，每一关的任务基本上就是消灭敌人，或者完成特定任务，并且还会有隐藏的小任务来获得奖励等等。在游戏中有一个非常体贴的设计，那就是系统会明确提示玩家下一步的任务目标，也就是我们在流程中曾提过的“蓝色小圆圈”，所以玩家只要按照系统提示走就可以了。不过，这个游戏中的武器设计有点问题，虽然很忠实原著地为主角配备了重武器和轻武器，但是，重武器发射准备时间长，经常会被敌人密集的炮火打断。而轻武器的威力实在太小，打个小兵还可以，要是对付BOSS，根本都感觉不到他们在损失体力。另外，某些近身的攻击也不是很好。例如在游戏中靠近飞机和坦克之后按圆圈键可以一击必杀，但飞机基本上一颗飞弹就搞定了，没有必要费劲去抓它。而坦克还要防止它被抓之后的反击，有时候还会得不偿失。总之我个人认为这个近身攻击的设定没有什么必要，顶多就是挥拳的

极具科技含量的战甲 缔造能力非凡的英雄

Mission 3 反攻 Fight Back



主要任务：破坏敌方武器要塞　默认角色：Mark 3

本关没有教学内容，一上来就进入战斗，而且难度也明显提升了不少。地面上的坦克在受到一定程度的攻击后，玩家可以接近它们，然后连点圆圈键把坦克掀翻，但如果速度不够的话反而会被撞出去。隐蔽在各处的敌人不要小看，他们除了会开枪外，有的还会发射火箭炮，千万要小心躲开。在大范围的战斗场景中，一定不要跑到战场中间，一旦腹背受敌很容易就挂了。

这一关的战斗非常多，但并不是一定要消灭所有敌人，如果想要快点通关的话，只需要按照画面提示直奔目标即可。本关中期的任务是救出被困的市民，同时破坏隐藏在地下的武器弹药堆。本关中玩家还会碰到弹药补充箱，这是本关首次出现的，形状就是两个长条的箱子摞在一起，靠近按圆圈键打开就可以补充自己的弹药了。

最后的战斗中与碰到了个像样的BOSS——一个装备了很多武器的巨型战车，或者说长得很像气垫船。其实对付它也没什么难的，在空中发射导弹就可以。

Mission 4 武器运输 Weapons Transpot

主要任务：在区域内破坏Maggia的军事行动　默认角色：Mark 3



这一关还是直接进入战斗，不过还有一个比较烦人的任务需要格外小心。首先，你要飞行进入指定区域，找到一辆满载弹药的卡车，之后，卡车会开始缓缓前进，此时你就需要一路跟着卡车。在跟踪卡车的时候，千万不要恋战，因为一点距离卡车超过100米的话，就会直接造成任务失败。而且最好也不要离卡车太近，避免在与敌人交火的时候误将卡车一起摧毁，这个任务的要求可是在不破坏卡车的前提下一路跟踪下去。在跟踪过程中，卡车会在几个地方稍做停顿，并在此时发生较大规模的战斗。玩家在战斗的过程中一定要注意卡车的动向，虽然它每次启动都会有动画提示，但有时候过于投入地战斗还是会忽视卡车与自己的距离。总之，本作的前面大部分时间就是要跟着这辆车，其余哪怕什么都不管也可以过关。当然，途中遇到的一些坦克还是要对付一下，否则游戏没办法进行。

在结束了这段长途跟踪之后，我们终于来到了BOSS的藏身之处。其实这个家伙的行动非常规律，而且我们完全没有必要用武器，冲上去用拳头揍他是最有效的。

Mission 5 消灭首领 Maggia Compound

主要任务：找到Maggia的藏身之所　默认角色：Mark 3

这一关的战斗比之前要凶险很多，不但敌人火力很猛，而且很多时候还有时间限制。特别是后期的地雷和类似美杜莎的机关陷阱，稍不留神就会丧命。

在本关的一开始，玩家需要破坏屋顶上的几个炮台，这些炮台分为两部分，上层是武器发射装置，需要优先破坏，下层是基座，也需要彻底摧毁。不过，在攻打炮台的间歇，建筑物周围还有几枚飞弹需要破坏。这些飞弹是逐一出现的，而且一旦出现便是进入发射倒计时，玩家必须在飞弹发射之前赶过去消灭它。好在时间还算宽裕，只要大家别太磨蹭就可以了，而且即便飞弹已经发射，我们也可以从空中拦截，只不过对于瞄准的技术要求很高。

在摧毁了所有炮台和飞弹之后，我们就可以进入大门了，这里有几辆坦克把守，但我们也可以无视他们。进入建筑物后，要注意各种机关，包括门前地面上的地雷、房梁上的机枪等等。这里的敌人也非常多，而且还学会了隐藏自己，例如门后、拐角，甚至还有高处的窗口等等。而最厉害的机关就要算是"美杜莎"了，此处往往都是狭窄的通道，两旁会有柱子等掩体，玩家只能慢慢靠近，然后趁着它的攻击间歇来摧毁它。后面的流程和刚进入大门时差不多，只不过越到后期，这些机关越厉害，特别是在进入最后一个屋子之前，竟然有三个"美杜莎"。这里建议大家集中火力消灭中间的那个，因为它的后面就是大门，而且摧毁中间那个之后，两边的也就自动破坏掉了。本关没有BOSS，最后仅仅是触发某个武器装置就算完成任务。



Mission 6 飞行远征 Flying Fartress

主要任务：摧毁Flying Fartress　默认角色：Mark 3

本关的默认角色是Mark 3，但我们已经可以选择经典的黄金版钢铁侠了，不过鉴于前几关用Mark 3已经很顺手了，所以还是老老实实地继续用吧。本关的场景就是在Flying Fartress上，这个大型的飞行战斗堡垒上到处都是武器，对付起来非常麻烦。

首先，我们先要破坏飞船底部的一个装置，因为只有破坏了它才可以打开上方炮台的防护罩。上面的四个炮台很难对付，而且每一个都有直升机掩护，最好先干掉直升机，然后选择一个隐蔽的角落用导弹来对付炮台。此时的炮台会有间歇的无敌防御，抓住机会不太容易，所以最好想办法接近之后用拳头打，这样比较节省子弹。

消灭炮台之后就是要破坏飞船的导弹发射装置。导弹发射装置同样有四处，分布在飞船的四周，此时天空会有像老式鱼类一样的飞行器干扰你，其实完全可以不必管它们，专心把周围的发射器干掉就行。而且在这里不会浪费弹药，接近之后按圆圈键就可以把里面的电线拔断。



之后的战斗依然非常紧张，例如需要进入飞船内部破坏系统，然后出来再摧毁飞船的主炮等等。本关的战斗激烈程度绝对比上一关提升了一个档次，需要玩家耐心地应付接下来的所有战斗。而通过本关之后，我们将要迎来最后的决战了！前面我们已经把游戏的打法做了详细的介绍，之后就看大家自己的本事了。

PSP	本刊译名：钢铁侠			T
	SEGA	29.99美元	2008年5月2日	
动作冒险	UMD	美版	1人	160KB

效果还算比较理想。

由电影改编的游戏通常给人的感觉就是"在电影之外再捞一笔"，所以制作一般都不会非常精良。本作的360版画面还算不错，而PSP版则水平一般，就是其中收录的大量CG动画比较不错。对于一个超级英雄的动作游戏来说，保证过程的流畅度非常重要。在这一点上，本作还算比较出色，游戏中的画面很顺畅，没有丢帧的情况。大概这就是因为画面比较粗糙，没有占据过多内存的缘故。

看过这部电影的玩家应该都会对电影的配乐有非常深的印象，不管是宏大的交响乐还是经典的摇滚，都恰到好处地烘托出了电影的气氛。但是，我们在游戏中却很难找到这个感觉。在游戏中，背景音乐的气势大部分时间都很磅礴，但是由于游戏的过程有紧张也有舒缓的时候，因此配乐并不能很好地和游戏的气氛融合在一起。游戏的音效整体来讲还可以，但是比较单调，什么炮都是一个声音，听多了难免会有重复单调的感觉。人物的配音采用的是电影中的原班人马，所以看过电影得玩家应该有更强的投入感。不过话说回来，这个游戏的CG其实是录制的。

最后我们来说说游戏的操作感。本作的操作对于新接触这个游戏的玩家绝对需要一段时间去适应，首先瞄准射击和FPS类似，但因为有自动瞄准，所以还算简单。其中让人感到最糟糕的是钢铁侠在空中悬浮和飞行，轻按L键能够使主角悬浮在空中，按住L是上升，连点是高速飞行。但是在游戏中，玩家就会发现飞行时的控制非常别扭，转向和上升下降都很难轻松实现。那种横冲直撞的飞行方式哪里像是一个超级英雄，简直就像一只没头苍蝇！在第二个飞行训练关中，大家就会亲身体会到，要想顺畅地通过所有的圆圈，简直就是不可完成的任务。

精灵的世界!!



从本作的题目上即可看出，本作是一款以召唤精灵和魔法为主角的游戏，事实上本作战斗也要依靠主人公召唤的精灵们完成，虽然主人公可以使用魔法辅助战斗，但主人公自身的攻击防御力都比较低，很容易被敌人群殴致死。很多召唤精灵都擅长远程攻击，在战斗中更要注意自己的站位，甚至可以说保护主人公才是游戏重点。

□文/雪飞

魔晶石效果



紫色魔晶石为自由魔晶石、蓝色魔晶石为我方占领的魔晶石、红色为敌方占领的魔晶石。玩家只要派遣主将或怪物站立在自由魔晶石或敌方魔晶石后，即可将该魔晶石占领，但直接将怪物召唤在自由魔晶石上时，该魔晶石不被占领。占领战场上的魔晶石后，玩家会得到一系列奖励，占领魔晶石数量越多，每回合MP回复值越高；站在魔晶石上的主将或怪物每回合HP回复1，受到攻击时伤害降低30%。

怪物类型

怪物分为通常、昼型、夜型三种，通常类型的怪物在任何时间段都没有能力变化；昼型怪物在白天能力提升，夜晚能力下降；夜型怪物在夜晚能力提升，白天能力下降。因此一定要根据时间派遣合适的怪物出战。



↑红色表示攻击范围，地形高低差会影响攻击范围。



属性相克

属性共分为地、水、火、天四种，四种属性间的相克关系为：地属性克水属性、水属性克火属性、火属性克天属性、天属性克地属性。利用相克关系发动攻击时，攻击力加六；水属性攻击地属性、火属性攻击水属性、天属性攻击火属性、地属性攻击天属性时，攻击力减九；互相没有相克关系属性发动攻击时，比如地属性攻击火属性、水属性攻击天属性时，没有攻击附加和减弱；同属性怪物间发动攻击时，攻击力减四。利用属性相克关系，玩家可以轻松地击败敌人。



魔法

名称	种类	射程	范围	消费MP	效果
アップタイド	支援魔法	0	全体	32	水位上升魔法
ダウンタイド	支援魔法	0	全体	32	水位下降魔法
ヴァニッシュ	攻击魔法	3	目标	26	单体高伤害魔法
ブレス	回复魔法	0	全体	16	全体同伴HP回复1
メディック	支援魔法	3	目标	12	行动不能回复魔法
コンジュレート	支援魔法	3	目标	34	敌人单体金属变化魔法



召唤精灵表

通常消耗魔法值越高的怪物越为强悍，但在剧情模式游戏初期，玩家只能招募到最初的怪物，随着战斗深入才能招募到高级怪物。

名称	属性	特性	移动类型	STR	DEF	INT	MGR	SPD	MOV	召唤MP	维持MP
バ・ランセル	地	通常	步、泳	8	6	3	7	11	5	16	2
ダ・カーム	地	通常	步、泳	18	15	5	13	9	6	64	8
エ・フエリオン	地	通常	步	12	8	6	5	8	5	32	4
ギア・ブロ	地	通常	步、泳	9	10	11	16	6	5	40	5
ディ・アルマ	地	昼型	步	5	11	11	5	10	7	24	3
バ・メード	地	夜型	飞	13	11	15	15	11	5	80	10
レキュー	水	通常	泳、步	9	5	2	7	13	5	16	2
ネプトジュノー	水	通常	泳、步	15	13	12	16	13	6	64	8
タープス	水	通常	泳	16	12	6	12	10	5	48	6
ザミルペン	水	昼型	泳、步	12	13	11	10	8	6	40	5
マーム	水	夜型	泳、步	8	9	13	14	10	5	32	4
テンタークク	水	夜型	泳、步	19	20	19	14	11	5	88	11
ヘビタス	火	通常	步	10	8	4	9	7	6	24	3
オーンウィーウル	火	通常	步	17	14	6	13	9	6	56	7
ブリックス	火	通常	步	13	9	7	9	8	5	40	5
ダルンダラ	火	夜型	步	5	8	14	11	8	6	32	4
ゼノスプリード	火	通常	步	16	13	17	15	12	5	88	11
グリオン	火	昼型	飞	13	11	9	8	10	7	80	10
ベリット	天	通常	飞	1	2	12	13	13	4	16	2
キュリア・ベル	天	通常	飞	13	12	13	8	9	5	48	6
アモルタミス	天	夜型	飞	13	12	6	12	11	4	56	7
ギュネ・フオス	天	夜型	飞	5	5	8	9	10	6	32	4
フイフネル	天	通常	飞	4	8	16	18	10	5	48	6
レグナ・クロックス	天	通常	飞	17	12	18	11	11	6	80	10

PSP	本刊译名：魔唤精灵				CERO A
	falcom	5040日元	2008年4月24日		
战略模拟	媒体	日版	人数	402Mb	

魔晶石抢夺战

本款作品是十余年前PC作品的复刻之作，与原作相比除了登陆掌机更便于玩家随时游戏，游戏画面略有提高，增加了英雄传说系列主人公外，几乎没有其他的变化。

本作虽然是一款战略模拟游戏，但其实战略性并不算很强，游戏的重点则在于抢夺战场上的魔晶石。开始战斗后敌我双方均能出场一名主将，主将可以消费MP招募各种怪物辅助战斗，先击败敌人主将者为胜。而魔晶石却不但可以使站在魔晶石上面的队员防御大增，还可以增加每回合MP回复值，因此在战场上占领魔晶石数量越多，在每回合可使用的MP值越高。玩家只要占领魔晶石越多，可以招募的怪物数越多，战斗也越为简单。因此开战后玩家根本无须考虑招募何种怪物战斗力更强，而只要招募几名高移动力怪物，快速抢占远处的魔晶石即可。虽然怪物间存在着属性相克关系，敌人会派遣克制我方怪物的出战，但因为魔晶石的防御加成和HP自动回复，我方怪物并不会被敌人及时消灭，再加上移动力的差异，完全还可以利用这些高移动力怪物吸引敌人火力。

主人公和怪物的体力都统一为十点，怪物体力为零时死亡，主将体力为零时战斗失败。因为MP每回合自动回复，玩家和敌人只要有足够的MP，即可招募怪物出战。虽然怪物体力也只有十，但敌我双方都可以不断招募出怪物，导致几乎每场战斗都需要很长的时间才能完成。在那些敌我距离较远的战场上，敌我双方招募的怪物会全部集中在中央战场上，玩家必须打上半天才能推进一小段距离，使一场战斗要拖上两三个小时。如果是战略十足的游戏系统，玩

注意站位保护弱小的主人公 召唤强悍怪物与敌人尽情战斗！

第一战 旅行の森

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
スケーザ	7	6	12	3	5	4

作战要点：在前几回合先占领距离自己最近的三个魔晶石，再召唤个火属性怪物向前移动，准备克制敌人的天属性怪物。占领完三个魔晶石后全军向敌人逼近，利用属性相克关系克制敌人的怪物。



获得物品：降魔の数珠，此后可以在战场上召唤火属性新兵种：**ダルンダラ**。

第二战 恸哭のオアシス

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
ダッツワット	5	6	13	4	4	3

作战要点：占领距离我军最近的魔晶石，召唤火属性怪物对抗敌人召唤的天属性敌人。随后集体前进，一边抢占魔晶石，一边消灭敌人的怪物。在我方占绝对优势时，可以多召唤一只移动力高的天属性怪物，用于偷袭敌人主将。战斗胜利后追加四张新地图。

获得物品：润いの真珠，此后可以在战场上召唤水属性新兵种：**マーム**。

第三战 暗云の尖岛

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
ゴルダ・ナット	8	4	14	7	4	5

作战要点：本战的关键就是抢夺魔晶石，玩家必须保证先控制住距离自己近的魔晶石。然后逐渐推进强占魔晶石，将敌人主将逐渐逼到角落中，最后再将其消灭。敌主将的攻击力较高，每次攻击都会使我方怪物损失大量体力，战斗时要多加小心，并且让怪物们站在魔晶石上。

获得物品：胜利の钵卷，此后可以在战场上召唤地属性新兵种：**エ・フェリオン**。

第四战 虚无の妖宫

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
メレーナマギー	4	5	13	3	5	4

作战要点：我军开战后可以迅速占领四个魔晶石，而敌人却只能占领两个魔晶石，因此我军在开战时便一直压着敌人，注意兵种相克即可轻松取胜。

获得物品：祝福の琵琶：回复魔法。

第五战 沙丘の蜃气楼

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
クラウン	1	9	10	2	6	3

作战要点：敌人距离我军较远，并且会从两个方向发起攻击。我方在抢占了周围几个魔晶石后兵分两路，多招募一些天属性和火属性的怪物，最好让主人公站在魔晶石上，防备敌人的偷袭。

获得物品：目觉めの羽，此后可以在战场上召唤天属性新兵种：**ペリット**。

第六战 寒波の栏

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
カエデ	8	5	13	4	3	5

作战要点：魔晶石距离我军较近，占领后全军逐渐推进，但要小心敌人的偷袭。我军也可以派遣一到两名天属性怪物绕到敌人阵地抢占魔晶石，但要抓住时机。敌人主将攻击力较高，与怪物配合一次可以击毙我军一只怪物。

获得物品：流水のひれ，此后可以在战场上召唤水属性新兵种：**ザミルペン**。

第七战 暗洞に响く歌声

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
ルフイー	2	7	12	3	5	4

作战要点：地图上只有四个魔晶石，并且明显对我方有利，因此在本战一定要快速抢占中央的魔晶石。最初召唤怪物时，一定要召唤克制敌人怪物属性的怪物，尽量节约些魔法值。

获得物品：幻兽の角笛，此后可以在战场上召唤火属性新兵种：**ブリックス**。

第八战 漫水の废宫

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
アジャン	5	4	15	4	4	6

作战要点：距离敌方主将很近，一定要注意敌人的远程攻击。自军快速招募各种远程或者高移动力兵种，可快速将敌主将击毙。

获得物品：怒りの纹章，此后可以在战场上召唤天属性新兵种：**キュリア・ベル**。

第九战 漂雾の洞窟

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
リー・リン	6	6	12	5	4	4

作战要点：敌人可以从两个方向向我军逼近，建议先拿少量兵力吸引敌人大部队火力，然后让其他部队从另一个方向绕到敌人主将身前发动攻击。地图上有大量损失怪物体力的地面，移动时尽量绕开避免每回合白白损失三点体力。

获得物品：祈愿の达摩，此后可以在战场上召唤地属性新兵种：**ディ・アルマ**。

第十战 静の闪光

敌方主将	STR	INT	SPD	DEF	MGR	MOV
ディセール	9	7	10	7	6	4

作战要点：地图上障碍物很少，敌人会从四面八方发动袭击，注意保护主将，千万不要让主将贸然出击。

获得物品：青铜の龟甲，此后可以在战场上召唤水属性新兵种：**ネプトジュノー**。



家几个小时完成一场战斗并不算什么，但像本作这种并无战略性，仅仅单纯地重复召唤怪物、消灭敌人、前进的过程，则很难让玩家拿出几个小时来进行游戏。

在大地图上玩家取得战斗胜利需要拿出好几个小时，但在小地图战斗时，玩家则很可能刚一开战就直接战斗失败。这是因为有很多使用远程攻击的怪物，我方主将稍不注意位置稍稍靠前便会被敌人偷袭致死。尽管我军也可以利用偷袭的方法在小地图上快速解决对手，但毕竟不如电脑使得熟练。

本作怪物共有地、水、火、天四大类属性，每类怪物都有六种。四种属性的怪物间存在相克关系，灵活运用属性相克玩家可以轻松地消灭敌人。而敌人也会利用属性相克的关系，派遣克制属性的怪物发动攻击。可惜的是，因为每类属性的怪物都分为六种，怪物越强消耗的MP值越高，低MP的怪物就算是克制对方属性，也并不会对敌人造成致命打击。在战斗中玩家只要尽量节约MP用于招募强悍的怪物，被敌人克制也一样可以利用质量的差距击败敌人。尤其是在游戏后期，玩家更是要尽量招募那些高MP消耗的怪物，初期的各种低MP消耗怪物都会逐渐退出战场。

虽然怪物们在战斗中可以获得经验值，并且可以提升等级，但在剧情模式初期，怪物提升等级后能力提升并不明显，也没有体力回复的奖励，大部分怪物依然是出场一级，阵亡一级。很多怪物的移动力过低会浪费玩家很多时间。

由于过于战略性不强，系统虽复杂却不耐玩儿，战斗时间过长等缺点，本作是一款很难让人长时间游戏的作品，大部分玩家随便选择完成几场战斗即会放弃，当然那些崇拜英雄传说系列主人公的玩家则是例外。

战略要素得到极大提高 纹章化的高达!!

《高达纹章》——这个名字实在是很容易让人联想到《火炎纹章》，本作自然也是一款战略游戏。不过无论是在系统上还是在操作上都与以往的"SDG世纪"系列有着明显不同，作为一款战略游戏，本作的战略要素非常重要。新加入的众多特色系统都是其与众不同的地方，虽然还有明显值得提升的空间，本作仍然不失为对高达和战略游戏有爱的玩家好好玩玩的游戏。

□文/北斗

SYSTEM 经典场景的再现

本作的剧情讲述的是从UC79年开始到UC88年这十年之间的故事。原作剧情以及众多经典场面的再现是本作剧情方面的一大重点，游戏中玩家往往可以从交战双方的两个不同角度来观看剧情的发展，但是无论玩家如何选择，都无法改变原作中的剧情，也就是说，原著中该死的人一样会在游戏中死去。本作给人的感觉更像是让玩家自己动手去重现这些历史，但要对其加以改变确实不可能的。另外，也提供了包括宇宙路线和地上路线这样的不同流程选择。



EMBLEM of GUNDAM

エンブレム オブ ガンダム

全新的战略型高达游戏

POINT 1 地图系统

与其他的战棋类游戏不同，本作是将一块地图划分成若干份面积大小不等的区域，但无论大小这些区域都只相当于一"格"。在同一块区域内，只能同时存在敌我双方的部队各"一支"，当然，这个"一支"其实是可以包含若干个小队的。

↑每个区域的面积大小不等，但基本功能相同

POINT 2 攻防战能力系统

游戏中，各机体和小队的主要能力数值分为攻战和防战两大点，顾名思义，攻战相当于攻击力，防战相当于防御力。很明显，让一支攻高防低的小队采取主动攻击无疑可以获得更明显的战术优势，反之则很有可能陷入被动。另外，各种不同地形对攻战和防战的加成能力也各不相同，这一点在战术安排时需要加以灵活利用。小队的能力取决于小队构成机体的单体能力和数量。



↑"攻战"和"防战"是各部队最为基本的两项数值

POINT 3 小队攻防详解

发动攻击占据主动 先下手为强!!

地图中的一支部队可以包含复数个小队（チーム）（小队数量为图标右下角的数值）。具体到战斗中，假设我方一支部队有ABC三个小队，敌方一支部队有abc三个小队，当我方这支部队攻击敌方时，就是ABC三个小队先集中攻击敌方的a小队，结束后ABC再分别围殴敌方的b小队和c小队。所以，攻击方会占据绝对有利形势。





←↑兵贵精不贵多，在本作中，实际上只要一两支真正的精锐队伍就足以扭转乾坤，扫清整个战场。

NDS	本刊译名：高达纹章			CERO A
	NBGI	5140日元	2008.5.1	
战略游戏	卡带	日版	1人	512Mb

POINT 4 连战系统

掌握灵活多变的连续战斗系统!!

连战是指，攻方在一轮进攻过后，如果攻击范围内还有敌人存在的话，可以选择继续进攻。连战分两种，一个是强制连战，一个是选择性连战。后退是战力，机体数目减少到一定程度后有可能后退，有的机师技能也影响到后退。后退分为攻击后退与防御后退。一般攻击方0损伤全灭守方的时候，100%前进；守方受到攻击后恰好只剩1机时100%后退。战斗开始的时候上方屏幕会有双方前进或是后退的概率预估。

POINT 5 物资系统

物资是战争的关键!!

本作又一个重要系统，从"补给战"这关开始就会引入"物资"的概念，战斗中队伍的移动和攻击都会消耗物资量（1，3）。只有战舰才能在每回合开始的时候补给物资，补给的多少根据战舰的补给数值多少确定，而到我方拥有多艘战舰时每回合补给多少根据所有能补给的战舰的数值之和确定，敌方也是如此。一方物资消耗完之后就会战力减半且不能移动，所以在战斗中应该尽可能的优先击坠敌方母舰，这样敌方部队在没有物资的情形下无法移动且战力半减，即可大幅削减敌方战力。

←尽量确保己方物资并优先削减敌方有物资补给能力的战舰是本作中一项非常重要的战术

POINT 6 原创部队

集结精英们的力量!!

流程进行到"最贫前线"这一关时就能在战斗之前进行原创部队的购买和编辑。其中可以在"强化メニュー"中购买原创角色，买卖机体以及强化机体，之后就能在"原创ユニット"选项中将这些原创部队投入战斗了。这些有头有脸的角色都是原著中的著名机师，有了他们的加入无疑会使战斗轻松许多。而这些原创部队的成员们，只要每次参战保持生存就能一直用下去。

←↑这些有头有脸的强力机师拥有效果各异的个人技能。

SYSTEM

上手难度偏高

本作的玩法，既不同于"G世纪"系列，也不同于"吉翁的系谱"。《高达纹章》虽然看上去仍旧是一款战棋游戏，但是战略指挥方面的重要性被提到了相当的高度，如果不能从胜负条件、双方位置分布、主次战力对比以及物资战这些整体性要素纵览全局进行安排的话，那么即使你有再好的战术指挥也会陷入苦战。

作为一款带有较强实验性质的作品，《高达纹章》引入了大量与众不同的新系统，其中包括攻防系统、小队整编系统、物资系统、连战系统、地域系统、原创部队系统等等，几乎所有的系统都是新鲜的。不得不说，这些新系统非常有创意，也正是这些新系统的引入才使得本作在战略性上的极大提高，但是新系统过多的后果就是上手难度的明显提高，即便是小编自己，也是花费了相当的时间才真正明白这些系统的精髓。而过高的上手难度无疑会使许多新手望而却步，这是在续作中最需要改进的。毕竟这本身就是一款FANS向的游戏，如果门槛再过高的话，无疑会减少玩家的数量。剧情模式方面能够选择不同的角度和立场是本作的一个特色，至于对原著的完全忠实则是利弊各半的设定。

考验你的指挥能力——

POINT 7 前期难点关卡打法解说

以最小的代价换取最大的战果!!

宇宙路线的"最贫前线"是游戏前期难度比较高的一个关卡。本关胜利条件是击坠15架敌方MS，失败条件是被击坠30架鳕鱼战机。由于敌方的MS是成组出击的扎古，而我方初期的主要战力就只有准炮灰的鳕鱼战机，所以确实很棘手。推荐战前购买一个强力舰长，再分别买上一艘麦哲伦和一艘萨拉米斯战舰，开战后迅速将所有的战舰部队都整合到该舰长小队中。鳕鱼战机整体先向地图右方移动，推荐其中一队与补给船汇合，敌人会先向左上移动。前几个回合以战舰小队为主战力，3、4回合斯雷卡和集会先后驾驶战机在补给船处作为我方援军登场，将他们与鳕鱼战机整合，优先击坠敌方母舰后，再以这两名机师整合后的鳕鱼战机小队作为主攻，损失部分鳕鱼战机的代价达成击坠15架MS的胜利条件。

←战斗中的动画可以按X键直接跳过，对话也可以按Y键加速



□文/菜团

经典回归了，

SNK可以说是80年代玩家们熟知的厂商之一，这个最早由新日本企划所演变而来的厂商给玩家们留下了深刻的印象。从早期跟风模仿《街霸II》制作的《饿狼传说》一直到展现自我风格的《拳皇94》SNK用自己的创意走着与其他厂商不同的路。2008年4月SNKPLAYMORE的经典合集作品终于发售了，这款作为早期经典的复刻作品能够勾起众多玩家们的回忆。好了以这款作品作为SNK梦想的起点，让我们共同看看那时的名作吧！



PLAYER 精华中的精华

在《街霸II》风靡的时候许多游戏厂商都纷纷推出模仿作品，虽说当时有的模仿作品也很优秀，但是毕竟是一款换汤不换药的模仿品，SNK公司关注CAPCOM多年之后，集结公司全部力量，以创新为主，推出了《格斗之王94》。这款格斗游戏与街霸系列正式划分了界限，首次引入了小队战斗系统，一队三人，每个角色都有自己的独有生命值与必杀技。这款作品共有八组队伍24位角色，在角色设计上SNK从以往的人气角色中选出了众多具有代表性的人物，比如说《龙虎之拳》中的良与罗伯特、FC经典动作游戏中《怒》中的克拉克与拉尔夫、早期街机作品《雅典娜》中的雅典娜、《饿狼传说》中的不知火舞、安迪、特瑞等人。这样的集合类格斗游戏本身是不存在什么故事主线的，但是SNK的制作人用一封神秘的来信将这些角色牵连在了一起。主人公队的三人组也成为了当时流行于叛逆的代表。



如果说CAPCOM的《街霸》是一款硬派风格的作品，那么SNK的《格斗之王》可以说是流行与硬派结合而出的作品。格斗之王在速度的感觉上运用的很好，它既不像《街霸II》中那么慢，又不像《街霸II加速版》中那么快，速度感很平均，给予玩家们的印象就很好。除此之外，原创的新系统躲闪、超必杀技与蓄力也为游戏增色不少。

PLAYER 简陋故事情节的龙虎之拳

爱女被劫师徒一家全力出动，这就是初代《龙虎之拳》的故事设定。这款作品是SNK在92年制作的格斗作品，两名主人公良与罗伯特可以看做是《街霸》中隆与肯的翻版。在招式的设定上除了其它几名角色之外，两位主人公的招式的风格也和街霸中的角色很像。游戏在刚刚推出的时候虽然说原创了气槽和必杀技的设定，但是由于游戏节奏本身设定过慢，导致游戏中基本上不存在连续技的设定，游戏同样拥有4个键位，但是其中一个单独拿出来作为挑衅键使用。主人公的必杀技使用需要消耗很大的气槽，当气槽不足的时候就会出现不能够将气功发出去的现象，这点做得很真实，其次就是角色在挨打的时候脸上也会根据受伤的程度从而出现上伤痕。也许就是因为做得太过于真实，再加上当时由此采用的放大缩小系统，使得这款作品的整体速度变慢从而导致游戏性大大下降，最为让人郁闷的就是角色只能选择两名主人公。



巨大的人物和僵硬的招式让这款作品不能够深入人心，不过这是一个创新。

PLAYER 体验武士的生存意义

《侍魂》是在93年由SNK进行制作，这款作品可以说是当时街机市场中第一款武器格斗类游戏。游戏集合了包括日本、英国、美国等地的战士，并且以幕府时代为背景谱写了一段人斌神的传说……

达到所不能够达到的，是当年这款作品的宣传口号之一。SNK在没有进行拳皇制作的时候最先策划的就是这款武器格斗，因为在当时的市场由于都是跟风模仿街霸II的格斗游戏，还没有一款冷兵器类格斗游戏，所以SNK公司就打算制作一款兵器格斗游戏。《侍魂》便是在这种条件下出现的。游戏采用了四按键设定和拳皇系列相同也是按照轻、重、超重来进行划分，角色的设定也为《侍魂》迎来了许多支持者，男主人公霸王丸和师兄牙神更是成为了系列中的代表人物。



经典作品之一，让老玩家们再次感动。

SPECIAL INTERVIEW
其他游戏作品综述

SNK在早期可以说是非常地出名，他和CAPCOM在90年代几乎横扫中国游戏厅。不过CAPCOM在国内出名的作品还是早期的CPS1基板，因为到了CPS2基板时代由于基板的价格所以导致国内一些中小城市不能够大量上货，所以导致不能够很好地普及。而SNK则不同，它所采用的是底座与卡带分离的设计，只要你有一个底座那么基本上你就能够玩遍所有的游戏。而且后期国内街机业火爆的使其盗版卡带开始大规模上市，SNK的卡带由于构造简单，破解容易所以就成为了盗版商们的赚钱工具，也正是由于这个原因SNK才能够红遍大江南北。几乎所有的游戏厅内都有NEOGEO游戏的影子，甚至在当初许多玩家先不看游戏内容，而是见到开机之后出现NEOGEO字样后，就开始等候游戏。毫不夸张地说SNK早期在国内的名气要比CAPCOM大得多。

早期SNK的游戏有些确实有趣，里面充满了创意，在SNK在PSP上推

体验梦工厂辉煌的路程!!

PLAYER 南镇的风情

同样的复仇题材，同样的小镇风情，不知道为何当年剧本创作者总是愿意拿这两个题材来进行创作。

本次故事的主人公并不是日本人，而是两个来自国外的兄弟，分别是特瑞和安迪，他们一个在南镇学习功夫，另外一个则是在日本学习忍术。这两个兄弟学习武艺的目的似乎只有一个，那就是消灭自己的杀父仇人吉斯。



在《格斗之王》没有出现之前，SNK的两大著名作品分别是龙虎与饿狼，《饿狼传说》的初代手感尚可，但是游戏本身却充满了众多的缺点，虽说SNK在里面加入了许多全新的想法，比如说换线系统。但是并不完善的系统却给游戏带来了致命的烦恼，与敌人对打的时候当敌人换到另外一端时，你随便按一个攻击键就是换线，抓投被单独设定在一个键上很强大。

PLAYER 魂斗罗的创新体，合金弹头

这款作品可以说是SNK公司充满了创意的作品，96年推出，类型为ACT简单看去有些像是在模仿魂斗罗系列，不过你要是好好玩过这款作品之后你会发现它们全部都是原创的，它类似于魂斗罗的多种武器风格与可骑乘战车的优秀设定让这款作品充满了魅力，SNK这部借鉴了《魂斗罗》成功经验所衍生出来的《合金弹头1》是一部非常优秀的衍生作品。



↑初代给人玩家们的第一印象很好，搞笑的风格和舒服的操作让人眼前一亮。

搞笑的风格为这款游戏增色不少，SNk将搞笑要素融入到射击游戏当中，一下子缓解了游戏的紧张气氛，比如主人公麦克在悬崖边缘的时候就会出现流着鼻涕快要掉下去的搞笑情景。

游戏采用的是三键设定八方向射击系统，每个关卡中都会出现与标题呼应的合金战车，当乘上战车之后不但等于拥有了三条生命，而且还拥有了强大的攻击力，不过战车的移动速度与高度会让玩家体验到另外一种乐趣。

这款作品在韩国没有接手之前一直都是非常优秀的游戏。

PLAYER 体验纵版射击的乐趣

这款作品是由SAURUS在MVS基板上制作的一款动作射击游戏，游戏与合金弹头属于相同的类型，但是却没有合金弹头所拥有的搞笑风格。游戏与一般的横板射击游戏不同，它是一款纵版射击游戏，而且采用了血槽的设定，在游戏过程中，除了可以吃到各种各样的武器，同时还能够得到补充生命值的道具。可选择角色很多，一共有8个人，他们每个人都有其各自的特点，身材比较大的角色使用的武器就比较重行动变得很缓慢，反之身材娇小的速度快。

与其它动作射击游戏相比，这款作品非常有自己的风格，近身可以使用武器将普通敌人一击毙命，近身杀死敌人之后可以获得一个价值3000分的钻石，有时候还能够获得补充生命值的道具。如此的设定给玩家们另外一种玩法，那就是尽量少使用枪械杀敌，而是用近身的匕首一击必杀来获得高分数。每关中都会有一个大BOSS来到玩家面前，你除了可以使用武器与其周旋之外还能够使用必杀技对其进行猛攻。

有特色的BOSS为这款作品提高了人气，而且关卡都有一定的套路，能够掌握便会战无不胜。



↑画面虽然不是很漂亮，但是却给人一种很舒服的感觉。

PLAYER 跨越1000年的战斗

《战国传承》可以说是SNK早期经典的动作游戏之一，游戏的主人公们从现代被一种使命勾玉召唤回日本战国时期，接受公主的任务之后，又回到现代，这时才发现日本战国时期的亡灵们也通过破损的时空之门来到了现代，主人公们为了将这些早已经死去的烂骨头们送回到过去展开了一系列的争斗。游戏虽然手感不佳，但是却颇有乐趣。主人公们在消灭敌人之后通过得到它们留下的能量球来获得不同的能力，这些能力除了拥有各种武器之外，消灭小BOSS后还能够得到各种能力。



↑变身后的主人公实力将会更强，很有趣的系统。

PLAYER 特别使命，特殊的猎人

《顶尖猎人》是MVS基板上的优秀作品。游戏不但画面优秀，而且还具有很高的可玩性，玩家控制生活在地球上面的两个猎人，不断去各个星球消灭上面的敌人。游戏中总共有4个星球，按照季节来划分。这个游戏存在着时间系统，如果玩家第一关选择水星的话，那么再进火星整个关卡就会全部改变。这点很有趣，可以玩到多重关卡。

游戏总共有三个按键，它们分别是拳、跳和换线。换线系统的存在让游戏乐趣更多。

PSP	本刊译名：SNK经典合集VOL.1			
	SNKPLAYMORE	4800日元	2008年4月	
合集类	UMD	美版/韩版	1-2人	416kb

出的第一款合集作品中除了上述为玩家们介绍的8款游戏之外还有另外8款作品。这些作品分别是《得点王3》、《明星棒球2》、《燃烧战斗》、《魔兽之王》、《大锦标赛高尔夫》、《英雄榜》、《末日计划》、《幻魔大战》。这些作品除了ACT、FTG、SPG之外还有STG作品。总之这些游戏每款都能让玩家们找到过去的快乐。游戏还采用了奖牌系统，当玩家完成每个奖牌条件时就会相应开启其它游戏的原画、电影、音乐等内容。这些原画与电影都是相当珍贵的历史资料，SNK的Fans们不可错过。

不过这款合集作品发售之后还面临着一个问题，那就是PSP上面的NEGGEO模拟器早已经完美，那么这款合集作品还有没有价值去玩呢？这款作品是SNK真正的合集游戏，而并不是一开始在PSP上发售的《合金弹头合集》那样的充数作品，《合金弹头合集》的前5款作品都是采用了模拟器，这样的做法实在是让玩家们感到不爽。本次的合集完全将游戏打包重制，音效以及画面部分优化的要比模拟器强上许多，而且再加上独有的联机设定，可以让许多玩家朋友们找到以往的感觉。

在早期作品中比如说《燃烧战斗》这款游戏，能够看出是完全模仿CAPCOM公司《快打旋风》的作品，主角同样是三人，两名平均实力选手一名力量选手，不过要论打击感完全不能够和快打相比，这款作品能够使用的武器多种多样，能够打碎的物品也是很多，但是由于手感问题，所以只能够使用跳跃攻击这种方法一点一点的蹭到终局。以前的经典作品中还有许多游戏值得一玩，比如说《得点王3》、《幻魔大战》、《末日计划》这些游戏的创意都非常优秀，手感也很好，算是SNK早期时的优秀作品。

《顶尖猎人》也是一个优秀的游戏作品，这款游戏所存在的另外一个特点就是可以乘坐机器人来战斗，机器人有三格血，而且还能够捡起地面上的物品。在游戏进行中如果看到黄色的光球后一定不要错过它们，因为这些黄色的光球能够成倍地提升主人公的能力。

也许在不久之后SNK还会在PSP上继续推出经典合集系列，不知道下次的作品还能够带给我们什么样的惊喜呢？



《太鼓达人》是NAMCO出品的音乐游戏代表作。游戏以日本传统乐器“和太鼓”为主题，最新作《太鼓达人DS 七岛大冒险》继承了前作的特点，采用触摸笔操作，并新增多首脍炙人口的经典名曲和全新的冒险道场模式，不仅保持了系列原本的趣味还增加了相当的耐玩度，使游戏内容更丰富，玩家们随时随地都能享受到音乐的魅力。 □文/龙马

NDS	本刊译名：太鼓达人DS 七岛大冒险			CERO A
	NBGI	4800日元	2008年04月24日	
音乐	卡带	日版	1-4人	512KB

风格迥异的鼓点串联成美妙的乐曲



游戏既可按键操作也可用触笔敲击下屏的太鼓来进行，按键操作（以下简称按键）会比较简单易上手，太鼓敲击（以下简称太鼓）比较有意境，但相对复杂一些，并且个别操作还需要两支笔同时进行敲击，玩家可以根据自己喜好和操作习惯来选择。

鼓点的敲打方式会根据鼓点颜色和形状有所不同，两种操作方式也各有差异。

1、橙色小鼓点：最常见的鼓点，也是太鼓中鼓面击打最多的一种鼓点。按键为十字键的左右或X、Y、A、B任意键位，太鼓为敲击鼓面。

2、蓝色小鼓点：也比较常见，单独出现或和橙色混合出现是鼓背的鼓点。

按键为L或R键，太鼓为敲击鼓背。

3、橙色大鼓点：一般都是曲子中的重音节拍，鼓点的得分比小的高。按键为同时按十字键和X、Y、A、B任意键位，太鼓为快速敲击鼓面。

4、蓝色大鼓点：同上，也比蓝色的小鼓点得分高。

按键为同时按L+R键，太鼓为快速敲击鼓背。

5、鼓点群：是一串连续的鼓点带，得分会根据击打的次数得到提升。按键为快速按L+R+Y+A键，太鼓为快速同时敲击鼓面和鼓背。

6、风船音符：是一个鼓点后面拖着个气球一样的东西，连续击打气球会越来越大然后爆炸，会得到相当高的得分。

按键为方向键+X+Y+A+B键，太鼓为同样的快速敲击鼓面和鼓背。

7、旋转音符：成功连续击打后会形成一股旋风越转越快，最后变成彩虹飞散而去，得分会非常高，是对战中制胜的关键。

按键同为方向键+X+Y+A+B键，太鼓也是同样的快速敲击鼓面和鼓背。

将所有的鼓点不间断地连下来完成曲子即可得到最高金冠评价。

以不间断的连奏赢取最高金冠



本作延续自前作的操作，按键和触屏敲击鼓面的鼓点来增加游戏的得分，累计到一定程度将魂槽提升至最高即可成功完成本曲目。击打鼓点分为“良，可，不可”三种评价，恰到好处的击打为得分最高的“良”，稍微偏差点即为“可”，而没有击打上就是没有得分的“不可”，将曲目中的鼓点以“可”以上的敲打完全不间断地连下来达成100%连奏会得到最高的金冠评价。

道场踢馆指南

本作新增的道场模式是一个类似RPG的流程，要在七个不同的小岛冒险，挑战各自的道场主（即踢馆）。需要注意的是有些地方需要某种关键道具才能挑战，没有道具即使进入也不能进行挑战。

太鼓岛 传说のドンだ

曲目名称	难易度	Clear条件	获取道具	其他
七色ハーモニー	简单	魂计示表全满情况下过关	カレー（帽子）、うーちゃん（帽子）、くろいはかま（衣服）	-
プリキュア5、フルスロットル GO GO!	简单	分数超过60000分	无	-
アンパンマンたいそう	简单	分数取得第一名	无	“牡丹 ニャンキードラポット”初出场
Love so sweet	简单	“良”敲击数超过70次	无	-
ボレロ	简单	分数取得第一名	无	-
太鼓侍	简单	打倒馆主	音色“もくぎょ”，隐藏曲“太鼓侍”	需要装备“くろいはかま（衣服）”才能进入

ニャンニャン岛 ネコの手もかりたい

曲目名称	难易度	Clear条件	获取道具	其他
フロウの国のお姫样	简单	敲击命中率超过92%	无	-
わすれなぐさ	简单	魂计示表全满情况下过关	无	-
エンターテイナー	简单	最终连击数取得第一名	ネコ（帽子）	-
炎神战队，ゴーオンジャー	简单	“良”敲击数取得第一名	无	-
カルメン，组曲一番终曲	简单	最大连击数超过100次	ネコ（衣服）	-
エージェント夜を往く	简单	分数超过140000分	无	需要装备“ネコ（帽子）”和ネコ（帽子）才能挑战
Ridge Racer	简单	打倒馆主	音色“すず”，隐藏歌曲“Ridge Racer”	-

おめん岛 お面舞踏会

曲目名称	难易度	Clear条件	获取道具	其他
ABCの歌	普通	分数超过150000分	无	-
イケナイ太阳	简单	分数取得第一名	无	-
ラ-カンパネア	普通	敲击命中率超过92%	无	-
恋はみずいろ	普通	“良”敲击数超过75次	无	-
梦をかなえて，トラえもん	简单	分数取得第一名	キツネのおめん（帽子）	-
新世界より	普通	分数超过300000分	ほっかむり（帽子），ふろしき（衣服）	需装备“キツネのおめん（帽子）”才能进入
さいたま2000	简单	打倒馆主	音色“剑道”，隐藏曲目“さいたま2000”	需装备“ほっかむり（帽子）”和“ふろしき（衣服）”才能进入

おとめ岛 ハナヨメさん　いらっしゃ-い

曲目名称	难易度	Clear条件	获取道具	其他
CHA-LA-HEAD-CHA-LA	简单	连击数超过55次	无	-
shiny smile	普通	魂计示表全满情况下过关	无	-
Lifetime Respect－女篇－	简单	“良”敲击数取得第一名	无	-
リンダ　リンダ	普通	“良”敲击数超过130次	しろいベール（帽子）	-
ソウルキャリバーII	普通	分数取得第一名	无	-
お知りかじり虫	普通	分数超过230000分	しろいドレス（衣服）	-
行进曲「くるみ割り人形」から	普通	分数取得第一名	无	-
ゴーゴー-キッチン	简单	打倒馆主	音色“つづみ”，隐藏歌曲“ゴーゴー-キッチン”	需装备“しろいベール（帽子）”和“しろいドレス（衣服）才能进入

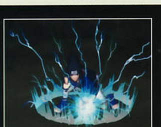
NARUTO -ナルト- 疾風伝 忍列伝II

《火影忍者》动画一经播出就获得了无数好评，之后又以此改编为数个游戏，可谓是"动画游戏双线作战"。 □文 龙马

NDS	本刊译名：火影忍者 忍列传2				CERO A
	Takara Tomy	4090日元	2008年4月24日		
格斗对战	卡带	日版	1-2人	512Mbit	

这部作品中的每一个角色都非常有个性，使用的忍术也是多种多样，无论在动画中还是在游戏中视觉效果都非常有冲击力。之前《火影》游戏作品都是横版过关，《忍列传》是第一部格斗系《火影》作品，现在该系列的第二部作品出来了，可使用的人数达到了30人，而且还是在NDS上，喜欢《火影》的玩家可以随时体验"忍住大对战"的魅力了。

心得!!



●本作剧情模式在系统上类似于《风来的西林》系列，不过《火影》是一个非常大众化的作品，估计厂商考虑到了这一点，在地图上会显示目标地点，捡拾的道具在离开地图后也不会消失，不过遇敌方式是"踩地雷"，稍稍有些烦人。

●一定要活用道具，触摸屏上的卡片不是当摆设的，在遇到连续战斗时初战最好尽量不要使用道具，留给后面的强敌。

●对战时防御或是挨打都可以增加必杀槽，但是使用瞬移也会消耗必杀槽，所以能防的时候就不要瞬移了。必杀的使用非常简单，一个A键就搞定，但是要注意与对手的距离。

●游戏中有分支，这回影响到通关后可使用的角色。

●某些角色的重攻击（Y键）无法直接使用，需要先用轻攻击形成连击才可。如果对方处于防御状态不要过多连击，小心对手瞬移，本作中的瞬移都是直接移动到对方背后，只要不是防御状态必定会挨上一套连续技。

●对战中跳跃没什么实际用途，跳起后不能防御，空中发射手里剑不过是样子好看，没有必要的话就"脚踏实地"地战斗，本作中的"浮空"连续技可不是闹着玩的。

新忍术发动啦!!

剧情模式简析

●序章 出击 カカシ班

开始时鸣人会随机拥有3个道具，按照上屏右下角的地图到纲手那里，接受任务后出村子。到砂忍村对话，控制鸣人到第二个地图黄点处，途中能捡获道具，还有会以踩地雷的方式遇到敌人，然后使用凯vs鬼蛟，胜利后进入下一章。

●第一章 サクラVSサソリ

对话后就是樱对蝎的战斗，胜利后进入下一章。

●第二章 カカシ开眼

对话后是卡卡西对迪达拉，注意迪达拉的黏土炸弹很烦人，多使用卡卡西的连招以及必杀（万花筒写轮眼），不过威力并不是很大。战胜之后，就是鸣人VS迪达拉，用NARUTO的话很容易就能战胜，胜利后进入下一章。

●第三章 继がれゆくもの

本章没有战斗，对话后进入下一章

●第四章 战友たち

对话后回到木叶，此时在地图上看到2个红点走。上面那个的话就会直接进入下一章，走下面那个，再根据地图指示走就会遇到手鞠。对话后出村子，到下一黄点就行了（途中可捡一下道具），见到手鞠后回到村子，和手鞠对2次话，出村子收集8个发光的物品（有的在岩山上，用X跳跃，有的要用R、L转动视觉才能发现），收集完8个后回到村子，再去和手鞠对话，就能使用鼬和鬼蛟了，再根据地图走回上面，进入下一章。

●第五章 奇袭

对话后用鹿丸vs佐井。胜利后是鸣人VS佐井，胜利后进入下一章

●第六章 模拟战斗训练

对话后用鸣人VS大和，胜利后用佐井vs大和，胜利后进入下一章。

第七章 新生カカシ班 出阵

本章也没有战斗，走到地图上下一个黄点进入下一章。

●第八章 天地桥

对话后用大和VS兜，胜利后直接就是大和VS大蛇丸（HP是继承第一场战斗的，所以对兜的时候尽量少扣HP），然后是鸣人（妖狐状态）VS大蛇丸，战胜后进入下一章。

●第九章 四本目

对话后用鸣人（四尾状态）VS大蛇丸，胜利后进入下一章

●第十章 サイの裹切り

本章依旧没有战斗，对话后用X键跳走过天地桥再走出森林就进入下一章

●第十一章 心动かすもの

没有战斗，走到下一个黄点进入下一章

●第十二章 潜入开始

走到下一个黄点，用鸣人VS大蛇丸，胜利后进入下一话

●第十三章 サスケ

对话后用大和VS佐助（佐助的功击力很强，必杀的威力更强，一定要小心），战胜之后用小樱VS兜，胜利后进入下一章

●最终章 叶わぬ愿い

对话后，鸣人VS佐助，战胜后通关

普通难度下通关后可使用佐助

困难难度下通关之后就可以使用九尾鸣人了。



角色超必杀	
うずまきナルト	大玉螺旋丸(31连弹)
うちはサスケ	千鸟流(2+31连弹)
春野サクラ	怪力(6连弹)
九尾ナル	爪击(18连弹)
日向ネジ	八卦六十四掌(64连弹)
ロック.リ	连击(6连弹)
奈良シカマル	影缝(31连弹)
我爱罗	流沙瀑流.沙瀑大葬(3连弹)
テマリ	忍法.大镰鼬之术(31连弹)
サイ	忍法.超兽伪画(7连弹)
ヤマト	木遁术(?)(6连弹)
はたけカカシ	万花筒写轮眼(2连弹)
マイト.ガイ	六门遁甲(38连弹)
干柿鬼	水遁.流水冲波(?)(6连弹)
うちはイタチ	天照(0连弹)

点评人 七曜





戦場のヴァルキュリア GALLIAN CHRONICLES

本作的武器装备特别关键，是左右战斗的核心系统。有足够的钱就可以挑自己想要的部分进行强化。例如枪枝的进化，射程更远，或杀伤力变强，提升命中。

PS3	本刊译名：战场的女武神			CERO B
	SEGA	7800日元	2008年4月24日	
动作战略	蓝光	日版	1人	735K

用现代兵器诠释女武神，瓦尔基里决胜之千里之外！

《战场的女武神》是由SEGA制作的PS3行动模拟角色扮演游戏，这是一款融合动作、战略要素的RPG作品。本作是以开发竞速游戏和《龙如》系列而闻名的名越稔洋与樱花大战开发小组合作开发的作品。故事以虚构的1930年代欧战为背景，采用独特"CANVAS"3D绘图系统，以水彩画般的手绘插画笔触，细致地描绘出优美的欧洲风光，并强化戏剧演出效果。游戏的时空背景设定在以真实世界为蓝本的"征历"1930年代欧洲大陆。当时欧洲大陆被拥有强大军事力量的"东欧洲帝国"与"大西洋联邦"两大强国所瓜分。两强为了争夺欧陆霸权，爆发了席卷全欧洲的"第二次欧洲大战（E.W.II）"。游戏故事叙述夹在两大军事强国之间的中立小国——加利亚公国，突然遭到帝国军的侵略。在帝国强大军力进逼之下，加利亚军节节败退，就在首都兰德古立兹即将沦陷之际，帝国军却被加利亚义勇军小队长威尔金出人意料的战法所击退，而免于灭亡的命运。立下大功的威尔金因战争而被征召入伍，是加利亚义勇军第7小队小队长，搭乘第一次欧洲大战战争英雄父亲曾驾驶过的新型战车－小白花号，率领由加利亚爱国民众所组成的义勇军小队，为了抵抗帝国入侵、恢复祖国和平，展开一场可歌可泣的护国抗战。

游戏采用被称为"BLiTZ（Battle of Live Tactical Zone systems）"的战斗系统，分为"指令模式（Command Mode）"与"行动模式（Action Mode）"两大部分所构成，是融合回合指令与即时动作操控的战斗系统。在指令模式下，玩家将从总括全局的战略地图着手，根据地形地物与敌我双方部署来决定要让我方哪些单位展开行动。指定单位展开行动时必须耗费"指挥点数（Command Point）"，一般兵种每次耗费1点，战车耗费2点。玩家可平均分配点数让多个单位展开行动，也可以集中点数让少数单位多次行动，点数耗尽后就进入敌方行动回合。在行动模式下，玩家将以即时动作方式个别操控指令模式下指定行动的单位，每个单位都具备各自的"行动点数（Action Point）"设定，进行移动或攻击时都必须耗费行动点数，耗完后就会回到指令模式，继续指定下一个行动单位。当单位展开行动时，时间将会即时流逝，敌人也会因应我方行动进行攻击，因此必须善用地形地物来进行掩护。每消费一点指挥点数就可以操纵一个单位行动一次，在这个单位行动的过程中，就会消耗屏幕下方的行动点数，行动点数耗尽则不能继续行动，一个单位在行动中的动作包括：移动、攻击、使用道具、下蹲、匍匐等。每个单位能够连续行动四次，即消耗四点指挥点数均可以只让一个单位行动，但每次他的行动点数都会有所减少。一般状态按圆圈键会改变姿势，R1是用枪瞄准，瞄准后按圆圈键就可以直接射击。瞄准状态有一项重要资讯会在画面中显示，击破弹数、发射数、对人、对甲、范围。其中击破弹数，代表这个敌人被你打中几枪就会被打倒。这个数字会随着你跟敌人的远近不同，武器的威力不同而有所改变。当然，一枪爆头是最有效的杀敌手段。



游戏中的单位主要区分为"步兵"与"战车"2大兵种，装甲与步兵联合作战，有着多样化兵种相克关系。步兵的种类共有5种，分别为标准火力与高移动力的侦察兵、强大火力与中等移动力的突击兵、专克战车的反战车兵、远距离攻击的狙击兵，以及担任战场工事的支援兵。其中"战车"、"士兵"与"反战车兵"等3种彼此相克的类别。战车克士兵，其榴弹炮可对士兵造成重大伤害，并可防御士兵的枪枝攻击。是具备关键影响力的强力单位，有着一般来福枪无法贯穿的装甲，能突破栅栏与沙包的行动力，以及对士兵（反战车兵以外的步兵单位）有着一击必杀威力的榴弹炮。反战车兵克战车，反战车枪可对战车造成重大伤害，并可防御战车的榴弹炮攻击。士兵克反战车兵，反战车枪难以击中体积小的士兵，因此遭受士兵攻击时无法反击，人员兵种要靠战斗经验值来提升。

A



【点评人/风林】非常有深度、有诚意也有创意的策略性角色扮演类游戏。作为一款原创性游戏，本作有着极高的素质，虽然兵种与大战略等现代战争游戏相比起来单一不少，但可以说，个个都是精品，不光是单独的作战能力各具特点，更值得一提的是其联合作战时的团队协作性，需要有着极高的战术素养。可以说本作是对战略游戏的一种新尝试，虽然没有风卷残云般的魄力战斗画面，也没有鬼哭神嚎般惨烈的悲鸣声，但从细节上完美的展现了战略游戏也有细节上操作魅力。通过精炼操作和良好的大局观，将一个局部战役体现得淋漓尽致。

A



【点评人/小沛】优美的卡通渲染画面，清新靓丽的水墨风格。游戏的剧情叙述，是以讲述一部书的模式，剧情发展、查看图鉴、提升能力等都是用翻书的形式来表现，比较有趣。断章内容大多很欢乐，既缓解了游戏时紧张的情绪，也使人物性格更加饱满。游戏提供了人物武器图鉴等，也可以看出制作组的诚意，就连对普通队员的介绍也不是一笔带过，而是有详细的背景介绍，武器也有很详细的介绍。关于武器图鉴，想完美也要下一定工夫，除了在研究所生产出的武器外，部分特殊武器都在敌军身上，大多是在一些名字特殊的敌人身上。

A



【点评人/雪飞】非常值得推荐的战略型游戏，虽然战斗有动作要素，但的确不是游戏的重点，如何布置本方的人员才是关键。例如刚拿到坦克那关，一开始笔者布阵有误，将两个守卫放得太靠前，结果第一个敌人冲过来，自己的队员被他吸引得转过去，于是背对敌阵，被后面冲上来的突击兵乱枪击毙。然后重来，改变一下布阵，一个人爬上高台，另一个背对墙壁撤到守护的门旁边，女主角抄后的同时在远处也警戒一下。结果几乎没敌人能冲过火力网，极少数冲过来的敌人也是被殺的份，轻松解决。前后结果的差别只在微小的布局变化中。

A

读者点评 ●最终话战斗心得：基本上S/L大法还是免不了，因为boss也不是菜鸟和肉脚，需要良好的操作和意识。一开始，狙击手和反战车兵各配置两个。每一轮务必打掉为boss提供能源的3个tower，由于tower判定很小，狙击手到这应该都有命中S的枪还好。顶多B的反战车兵打装甲tower需要两发，每一射必save。解决tower后不要随便浪费CP攻击boss，会自疗……约存了8-10点CP后，把order"集中射击"用在前17章都没大用处的突击兵上，远距离偷袭，发发爆头，瞬间解决战斗。（武汉 方俊杰）

通关后能进行多周目游戏，会有新志愿兵加入，还能继承装备等级。

点评人 雪飞







NDS	本刊译名：召唤之夜DS			CERO A
	BANDAINAMCO	5040日元	2008年4月24日	
战略模拟	卡带	日版	1人	128Mb

穿梭时空进入召唤魔石的世界 四大主角随意选择完成多种结局！

召唤之夜第一款作品登陆PS主机后在玩家间掀起了一阵热潮，精美的人设使玩家耳目一新，标新立异的游戏升级系统使任何水平的玩家都能顺利完成游戏，并从此诞生了新的游戏系列。因为得到了无数玩家的支持，在多年后本作终于被搬上掌机平台。召唤系列正统作品已经在PS系主机上推出了四部，本作则是召唤之夜正统作品第一次登陆掌机。

虽然是复刻之作，但却增添了不少新要素，不然可以让新玩家投入游戏，一样可以吸引老玩家再次游戏。在本作中加入了日后召唤之夜三代引入的大受好评的BRAVE CLEAR系统，玩家只要在规定的等级、限定的条件下完成战斗，即可取得团队能力点数奖励，并会学会各种团队能力。在战斗中主人公们并不会取得任何经验，在战斗结束后，根据玩家消灭的敌人会得到整体经验值，玩家可以使用这些经验值为出战角色提升等级。在游戏中后期，提升主人公的等级需要大量的经验值，因此厂商特意准备了自由战斗使玩家可以获得足够的经验值。不擅长战略游戏的玩家可以通过不断进行自由战斗获得经验值，大幅提升出战角色的等级，在剧情战斗中利用高等级角色的能力优势轻松战胜敌人。这样的设计虽然照顾了一般玩家，但却会让战略游戏高手觉得战斗过于简单，因此厂商为战略高手们量身打造了BRAVE CLEAR系统。玩家必须在规定的等级之内，剧情战斗中没有任何队员或者召唤兽撤退并不使用药品才可以取得BRAVE CLEAR奖励，因为有等级的限制，玩家想提升团队实力只能依靠装备团队能力，而团队能力却必须玩家消耗BRAVE CLEAR后获得的团队能力奖励点数。想要获得团队能力就得完成BRAVE CLEAR，完成BRAVE CLEAR又必须玩家忍受苛刻的战斗条件限制，这样一来使玩家必须认真思考，下达每一次命令都要谨慎小心，大大增添了游戏的战略性。而完成BRAVE CLEAR后，玩家获得的回报也颇为丰厚，至少也会对得起玩家的付出。团队能力多种多样，有的可以在战斗胜利获得特殊物品，有的可以提升队员的能力，还有一些会在每回合自动为角色们回复体力和魔力。有了这些团队能力的支持，玩家在低等级的情况下一样可以战胜对手。

本作与角色们对话时，根据对话选择不同，玩家可以进入不同的游戏路线，并可以招募到隐藏的伙伴。为了丰富游戏的内容，玩家可以从四名主人公中选择一名进入游戏，根据不同的主人公选择，玩家还会在游戏中遇到不同的搭档。

三、四代召唤之夜系列中魔法角色远比物理角色强悍，但本作中两类角色并不存在明显的差距。虽然魔法系角色可以在远处使用强悍的攻击魔法，但防御力却颇低，被物理角色近身攻击后会损失大量体力，并且MP限制使法师角色并不会凌驾于物理角色之上，进行合理的职业搭配与召唤术搭配才是取胜之道。



游戏的战斗节奏较慢，敌人在行动前都需要一定的思考时间，虽然每名敌人的思考时间都不算很长，但多名敌人的思考加上多场战斗，也会浪费掉玩家不少时间。战斗动画虽然不能选择关闭，但玩家却可以快速点击屏幕跳过，为玩家节约了些时间，但如果可以直接关闭战斗动画，则会使玩家的游戏更为轻松，至少不会按得手指发疼。

派遣那些会召唤契约的角色使用特定的装饰品，消费魔石后会得到召唤石，角色装备上召唤石后，在战斗中可让该角色使用召唤魔法。大部分召唤石上都有三到四个魔法，有的还会召唤出召唤兽实体辅助战斗，但角色们只能使用自身召唤术等级之内的召唤魔法。召唤兽虽然能力不如主人公，但却可以使用一些特殊攻击，还可以分散敌人的火力，不过在同场战斗中只能召唤四个，玩家只能从诸多的召唤兽中选择最喜欢的进行重点培养。

B



【点评人/龙马】召唤之夜系列也搬上了DS主机，而且还是一代、二代两部作品相继发售，可见DS主机的实力。尽管在游戏画面上，DS主机存在自己的缺陷，但本系列作品原本强调的也不是画面而是战略性，掌机平台独有的便利性还可以使玩家随时都能进行游戏。召唤是本系列的重点，本作制作的毫不马虎，多种装饰品都可以用来签订召唤契约，各种召唤兽特点鲜明，玩家可以针对不同的战场选择不同的召唤兽培养。本作保持系列传统，准备了丰富的小游戏，完成后玩家可以得到各种奖励，只是苦了那些只喜爱战略动手能力较差的玩家。





【点评人/小沛】本作是以2000年在PS平台上发售的召唤之夜系列初代作品为原版制作的NDS移植版作品。主人公原本是普通的学生，偶然被召唤到异世界展开了奇妙的冒险。本次移植作品除了保留原作各种原汁原味的设定以外，还吸收了其他系列作品的优点，系统比以前更为成熟。配合NDS主机的独特功能，本作新增了十分方便触摸控制。并且加入了颇为有趣的电子宠物的系统，玩家可利用触摸功能和语音输入功能与召唤兽进行交流。不过与召唤兽的交流颇为辛苦，操作相对复杂，玩家稍不注意便会导致召唤兽大怒……





【点评人/七曜】战略游戏一般都要求玩家在战斗中仔细思考，通过每名角色的行动获取经验，并提升各角色的经验值。而本系列的作品却在战斗中不会得到任何经验值，只能在战斗后根据消灭的怪物个数统一得到经验，玩家可以把这些经验值分给参战角色，提升他们的等级。与三代、四代作品不同的是，本作的召唤兽也需要玩家分配经验值提升等级。如果玩家并不追求完美而只求通关，可以重点培养三到四只召唤兽，否则则要不断完成自由战斗赚取足够经验。玩家可以从四名主人公中选择其一，并可在游戏中招募到不同的搭档。



读者点评 ●这个游戏不错，就是迷你游戏太累了！（三栖人论坛 顾小明）●迷你游戏太累了，搞不懂召唤兽为什么会突然发怒！（三栖人论坛 孙峻）●四个主人公除了搭档不同，差别不大，不值得进行四周目游戏。（三栖人论坛 狐狸尾巴）●召唤契约实在是太累，没有团队能力前只能轮流装备装饰品，玩到最后都懒得弄了！（三栖人论坛 急先锋）●战斗节奏比较慢，动画还不能跳过，太浪费时间了。（三栖人论坛 胖虎儿）●不错的游戏，值得一玩，希望二代能更强。（三栖人论坛 睡筛子狗拉车）●没有语音，不喜欢！（三栖人论坛 BABUBABU）

想要得到隐藏的魔王结局，玩家必须在对话中尽量选择同伴们讨厌的选项，并且战斗不能撤退次数超过一百。

点评人 善子







美少女游戏从诞生之后就一直处于业界外缘，但每个世代的主机上都不曾缺少过这类的作品。《棱镜方舟·苏醒》是近期这类游戏中比较引人关注的一款。

PS2	本刊译名：棱镜方舟 苏醒			
	5pb	7140日元	2008年4月24日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	122KB

情感相通，出于心灵的诠索 光明显现，源自求生的执着

从形式上讲，《棱镜方舟·苏醒》是一款纯粹的GALGAME。本作是PC游戏的移植作，PS2版的发行商5pb成立于2005年4月，是一家主要为PC游戏及动画进行配乐的音乐制作公司，其旗下的彩音和村田步等签约歌手在游戏及动画歌曲领域中具有相当大的名气。5pb的游戏开发部门5pb.Games以前叫做“Five Games Kid（5gk）”2007年12月统一成了现在的5pb品牌。5pb的作品大多是GALGAME，但也参与了《怒首领蜂·大往生》Xbox360移植版等其它类型游戏的开发工作。

《棱镜方舟·苏醒》的原作是2006年8月25日在PC上发售的《棱镜方舟·棱镜之心Episode.2》，原作的开发及发行商是PC游戏软件商Pajamas Soft。本作是2000年发售的PC游戏《棱镜之心》的续作，在剧情上与前作相连。从表现力上讲，《棱镜方舟》可以算是“精细化”GALGAME新作的一个典型范例。开发方特别重视剧情表现，在游戏中使用了很多制作精细的CG影像，特别是表现敌方机动兵器“天使”的片断，细节刻画与光影渲染堪称一流，突出了“战争”主题的凝重感，显示出了与同类游戏的显著区别。本作的人设是就职于Pajamas Soft的漫画家兼游戏设计师大野哲也，其画风在日系美少女画师中偏向传统，以细致的衣纹装饰为特点，这和游戏重视细节的整体风格相称。另外，本作在AVG阅读环节中穿插了很多动态要素，包括Q版人物形象的幽默短剧等，表现形式非常灵活。因此，这款游戏的原作还获得了2006年度日本美少女游戏业界奖项评选的图像和最佳角色大奖。



本作在系统上的特点是其RPG要素。本作的基本目的仍然是通过剧情分支到达各女主角的个人结局，但剧情分支的走向却与战斗与收集要素有关。本作的基本结构是章节式，每一章都分为剧情和战斗两大部分。前半的剧情部分是传统的选项式文字AVG，玩家需要对应不同情况在选项中进行选择，以改变主人公和各女主角之间的感情度。后半的战斗部分以一种特殊的“战役任务”方式进行，进入任务后，主人公会身处一个树状分支的地图上，前进的每个格都代表一场战斗，玩家可以自由选择战斗路线，直至到达地图尽头的BOSS战场所。在BOSS战中胜出后，章节就结束了。战斗本身采取简单的回合制形式，在己方回合中，己方所有角色决定行动内容后根据速度依次行动，然后进入敌方回合，敌方所有角色依次行动。角色在战斗时能够使用的指令要根据身上装着的“棱镜”决定。“棱镜”是本作中魔法石和魔法道具的总称，分成攻击、辅助、能力、回复等很多不同种类，不同的“棱镜”组合可以使主人公形成不同的战斗风格。“棱镜”通常在完成某些剧情或战斗后获得，一些强力的“棱镜”还有特殊的获得条件。因此，收集“棱镜”也是本作中最主要的游戏要素之一。

《棱镜方舟》的剧情以中世纪风格的奇幻战争作为题材。主人公哈亚维以新生身份进入了风之王国的一所骑士养成学校，为了在长年战争中对抗侵攻而来的帝国，很多年轻人在这里接受战斗训练，并作为预备力量投入战斗。由于帝国使用了神秘而强大的机动兵器“天使”，学员中的见习骑士们随时有在战场上殒命的危险。在明朗学园与残酷战场交织的生活中，主人公一点一点地发现了隐藏在自己以及与自己朝夕与共的同窗们身世中的秘密。本作的剧情路线并不算太新颖，但也具有独特的色彩。在特殊的背景设定下，本作中包括男主人公在内的每位主要角色都有一段不为人知的沉重过去。在艰苦战斗当中摆脱心中的阴影，将恋情与友情变成珍视生命与追求光明的动力，这也算是种王道的剧情路线。对于重视剧情的玩家来说，本作的故事还是有一读的价值的。

整体来看，在眼下的家用机同类游戏中，《棱镜方舟·苏醒》可以算是一款质量上等的作品。虽然不是所有玩家都玩GALGAME，但如果是这类游戏的爱好者，本作完全可以成为近期游戏生活的一种选择。

B



【点评人/龙马】虽然打着“角色扮演”的旗号，但本作基本上还应该算是一款恋爱AVG。游戏中的战斗系统非常简陋，虽然有3D化的场景和角色实际战斗的动作，但表现手法很原始，看起来就像一群Q版玩偶在小台子上演木偶戏而已，没有任何临场感可言。而且，本作的战斗平衡性并不是太好，序盘的战斗过于简单，没有什么战略感可言，而中盘以后的战斗又异乎寻常地难，第一次游戏时想看到结局颇要费一番周折。整体来看，本作中的RPG要素“附带”的色彩较重，爱玩RPG但不爱玩恋爱AVG的玩家们最好还是直接放弃这款游戏比较好。

D



【点评人/北斗】如今，随着日系GALGAME的大行其道，玩家们对这类以“养眼”为主要目的的游戏的要求也越来越高，特别是剧情深度和人物刻画方面，近年来不乏“名作”级游戏问世。另外，由于剧本可读性的增强，这类游戏如今在动漫游联合方面也充当了重要的支柱。《棱镜方舟》也同样推出了12集的电视动画版，于2007年10月在日本多家电视台上映，如今已经顺利播映完成。从反响上来看，《棱镜方舟》的剧情和表现还是得到了一定认可的。如果对自己玩文字类游戏的能力有细心，不妨找来这款PS2版的《棱镜方舟·苏醒》玩一下。

C



【点评人/小沛】作为经典GALGAME的移植作品，《棱镜方舟·苏醒》也算是近期PS2日版游戏中可以玩玩的游戏之一。PS2版中加入了PC版没有的新角色露亚，剧情上也有全新展开，加上游戏细节上的精彩表现，作为一款“看故事”的游戏来说水平算是不错。另外，这次的PS2版读盘速度比PC原版还快，这也是一个值得称道的地方。但是，本作中也存在一些令人不满的地方，例如角色声音和背景音乐的音量比有些失衡，不同角色还存在音量不同的状况。还有，本作中的SKIP机能速度太慢，这对于以文字为主的游戏来说也是个比较大的缺憾。

C

读者点评 ●看来PS2最近确实已经到了末期，推出的日版新作大多数都是GALGAME，想玩点别的游戏已经不太容易了。（泸州 王式鹏）●《棱镜方舟》的动画我看过，但没留下什么太深的印象，这次的PS2游戏也在犹豫玩还是不玩。（北京 刘镇）●游戏气氛渲染得不错，战斗时的苍凉感觉还是有那么一点大作气质的。（石家庄 谢晨）●主人公的妹妹菲莉亚非常可爱！剧情背景也相当令人意想不到，LOLI最高！（北京 顾明）●有些棱镜的获得条件是“一定回合内结束战斗”，可如果在战斗中选“撤退”就能够直接获得，这个是BUG吗？用起来倒是挺方便的。（福州 王子全）

本作从二周目开始追加“战斗略过”机能，不想修炼实力时可以直接跳过战斗欣赏剧情。

点评人 荇菜





grand theft auto IV

如果要用一句话来评价《横行霸道4》，那就是：任何人都不能错过的游戏。无论你拥有的是PS3还是Xbox360，如果你还在为暑假期间玩什么游戏而发愁的话，那你现在已经找到了一个最正确的答案。

PS3	X360	本刊译名：横行霸道4			
		Rockstar	39.99欧元	2008年4月29日	M
动作	动作	蓝光/HD	欧版	1人	572K

时隔七年，重新回到自由城街头 席卷全球的GTA热潮已向你袭来

一个多月前有分析家预测《横行霸道4》的首周销量将达到580万套左右，那时候大多数人还觉得他过于乐观，因为即使是前作、霸占PS2软件历史销量榜头名的《横行霸道：圣安德烈斯》也花了将近一个月的时间才突破500万大关。然而，最后的结果是首日360万套、第一周600万套——面对这样疯狂的数字，再用"怪兽级软件"来形容，恐怕都显得有些过时。

如果说销量在很大程度上得益于这系列一贯的口碑的话，那么众多专业游戏媒体的评分则反映了《横行霸道4》的真实水准：Gamespot、IGN、Game informer、PS magazine等网站和杂志都毫不吝啬地为本作打出了超高的分数，甚至赠与它满分评价。不用再质疑什么了，又一款划时代的作品已经呈现在你的眼前。

2001年，我们第一次在《横行霸道3》中认识了以纽约为蓝本建造的"自由城"（当然早在初代中"自由城"这个概念就已经出现，不过那个平面世界和现在我们眼前的3D虚拟都市当然是完全不同的两码事）。7年的时间过去了，我们重新回到了这里，而它已经变得大不相同。这不仅仅是说它的规模变得更大、细节变得更丰富，而是说它真正变的富有生机。在错综复杂的街道上，川流不息的人群显得无比真实。每个人的穿着、举止都各不相同，而不像其它很多同类游戏里一样"千人一面"。在上流社会的居住区，你可以看到人们西装革履、彬彬有礼，驾驶着豪华的私家车来来往往；在下层的贫民区，则挤满了衣着简陋的穷人、造型恶俗的流氓混混，咒骂和争执的声音随处可闻。每个人似乎都在为了自己的生活而奔忙，每个人都有符合自己身份的举止。说每一个NPC角色都如同真人一般鲜活或许有些夸张，但至少他们不再是可有可无的"摆设"，而是整个城市有机的组成部分。

从游戏难度的角度来讲，《横行霸道4》比起系列此前的各代来要容易不少。主角的动作和技能变得更加丰富，简易的瞄准方式和新加入的"掩体"系统使得战斗的难度大为下降。警察们也不再像前几代中那样敏感，不会轻而易举地就倾巢出动、海陆空全方位地对主角围追堵截。在本作之中，你还可以在地图上看到附近所有警车的位置，以及它们的搜索范围，这让你在逃亡的时候省了不少力气。

想要打穿整个游戏的主线任务大约需要花费30小时左右——当然，如果你玩过以前任何一部《横行霸道》系列的作品的话，你就应该知道游戏的全部内容其实远远不止这些。数以百计的支线任务、各式各样的迷你游戏和小挑战、还有数不胜数的隐藏要素和"彩蛋"、当然还包括Xbox360版本中诸多"成就"的搜集，这些内容将会花费数倍于主线任务的时间。从某种意义上来讲，它们甚至称得上《横行霸道》系列真正的精髓。即使不考虑任何任务目标，仅仅是漫无目的地在自由城中游荡，你也可以找到无穷无尽的乐趣。"汽车电台"是这个系列一贯以来的保留曲目，自然不用多说。而在这个基础上，《横行霸道4》还与时俱进地加入了电视节目和上网浏览的内容。这些内容大都极富恶搞精神，仔细欣赏一番可以让你捧腹不止——当然，你至少得有一定的英语水准，而且对于美式文化有一些基本的了解。

本作的交流系统也让人感到前所未有的乐趣。随着故事的推进，你会结识三教九流的朋友。经常与他们电话联系、到他们的家里拜访、或者约他们出来一起游玩，会逐步增进与他们之间的友谊。当然如果对方是女性的话，也可以发展一下"超友谊关系"。这些NPC角色绝对不只是机械地重复某些对白或者行动，而是像真人一样与你进行交流。例如有些角色甚至会注意到你好连续好几天都是穿着同一套衣服，并因此而对你表示不满。而当你成功地增进了与他们之间的感情之后，自然也会有各种意想不到的好处：例如有一个相熟的律师能够在你惹上官司的时候帮上不小的忙，有个护士朋友没准能救你一命，当然也有很多角色会推动剧情的走向。

不可不提的还有本作的网络模式。你可以十分轻松地建立或者加入一个网络游戏，最多可以有16人同时对战。你可以选择十多种类型的游戏方式，例如传统的死亡竞赛、赛车，或者抢夺地盘、帮派火拼，或跟对手竞争谁能够抢先完预先成制定的任务等等。也许其中有些模式的内容算不上多么新奇，但是设想一下：你所置身的场景是一个前所未有庞大的虚拟都市，这种感觉和以前你见过的那些网络游戏相比绝对是截然不同的。

A



【点评人/风林】一部超出人们想象的游戏，可以称之为里程碑的作品。无论是剧情的精彩程度还是内容的丰富程度都延续了GTA系列一贯的高标准，与此同时借助主机硬件性能的提升让游戏的细节更加真实可信，也让人玩家来更有代入感。"手机"系统看起来只是一个不起眼的要素，但实际起到的作用却难以想象：借助手机，你可以和NPC角色紧密地联系起来，使得游戏中的互动元素更加精彩。除了单机游戏之外，网络模式也备受人们的瞩目，刚发售不久很快就成为Xbox live网路上最热门的游戏。非常期待新的网络下载内容！

A



【点评人/小沛】不管你喜不喜欢GTA这个系列，都不能不承认它的优秀，以及它在游戏界的地位。GTA4发售第一周的销售额就达到5亿美元，别说是游戏，就连好莱坞的大片也望尘莫及。本作比起以前各代来，无论是画面还是内容都有大幅度的提升，可以说是至今为止GTA系列最棒的一代，不知道Rockstar这家天才的厂商是否能够一直这样保持进步下去。值得一提的是本作的剧情，通过"非法移民"的独特视点来加以展现，让人很有新鲜感，给我们展示了一出下层社会的人们追寻"美国梦"的精彩活剧。向所有英语过关的玩家推荐！

A



【点评人/北斗】GTA成为游戏界有史以来最强的"吸金机器"绝对不是没有道理的，这个系列每一代作品都为下一代提供了一个很高的起点，而每一款续作又都能在此基础上更进一步，让人不得不佩服Rockstar的深厚底力。本作难度比起以往有些下降，或者说更为"人性化"。无论是系统设置还是操作方式，都让人可以很容易地掌握，游戏起来十分得心应手。游戏的画面风格我十分喜欢，尽管场景庞大、角色众多，却毫无错杂的感觉，在"真实"和"虚拟"之间的平衡点找得非常准。如果你不赶快买一张来玩玩的话，保证今后一定会后悔。

A

读者点评 ●还是在上中学的时候，就曾经在win95的电脑上玩过一款叫"偷车贼"的游戏，当然，那时候我还没成年……现在就别计较那些啦！过了这么多年，2D的世界变成了全3D，游戏的感觉却依然保有原来的风格！虽然明知道这个游戏之后肯定会出PC版，但我已经等不及啦！刚好把它和360一起抱回家！（辽宁鞍山 张益）●不管这个游戏受到什么不好的评论，我都支持它到底！说游戏内容暴力什么的，游戏不就是让人来放松的吗？管那么多干什么！（江西九江 查一铭）

找一架直升飞机飞上自由女神像的顶端，你可以找到城市的中心——真的是"心"！

闯关族的家 Vol. 231



□主持/小沛
□摄影/小沛

■继续恶搞编辑部的那点事

两期之前，小沛斗胆将编辑部里的一些搞笑的事情公布了出来，有幸得到很多读者的赞扬，更加幸运的是我在编辑部也没有受到人身安全方面的威胁，所以本期继续……同时依然要强调的是，以下故事部分属实，部分存在夸张成分，请读者们切勿认为小沛是和一帮神经病共事……

■关门，放狗！

某天，在编辑部内，对门电击收藏的荇菜过来和我们聊天，不知什么是话题让几个人开始瞎闹起来。魔王大喊："关门，放狗！"只见猴子堵住大门，劈柴、蔬菜汁等人扑上去挠荇菜的胳肢窝。正在大家闹得正欢的时候，北斗正准备出去上厕所，于是对魔王他们说："你们先把门打开，老子要出恭！"于是魔王斜眼看了猴子一下，说："开门，放狗！"北斗："……我先憋会儿，你们赶紧结果了他吧！（他是指荇菜）"

■生财之道

发完工资，小沛正在考虑到底要不要买360，于是同事们开始打趣我，说我总是管不住自己，花钱容易挣钱难等等。于是我说："我也知道以前我买的东西太多了，真恨不得把一分钱掰开当两半花啊。"

话音未落，只听得北斗面无表情地插话道："我试过，掰不开。"

■反向祈祷

同事们在讨论丢东西的事。风林说："你们谁也没有连续被偷过三个手机吧？我就遇到过，我一个朋友一星期之内就丢了仨！"

小沛说："他怎么这么不小心，我就从来没被偷过什么东西。"

这时，《掌机迷》的暗凌MM大声说："你不能这么说的，话都是反的，你现在说没被偷过，过几天就有什么东西被偷了，很灵的。"

小沛我吓得半天没说话，许久之后悄悄说道："其实……我也从来没中过500万。"

■贫嘴

美编因为工作辛苦，常常在早上到单位之后都要去冲一包咖啡。某天，前晚熬夜晚打攻略的荇菜也准备去泡咖啡提神，结果碰到了美编MM。

MM打趣荇菜说："小样儿，你不是说你不喜欢喝咖啡，说那是腐朽的资产阶级生活方式吗？"

只见荇菜深吸一口气，瞪着两只熬红的眼睛看着她说："怎么的？你们小资富婆还不允许我这个长得英俊潇洒玉树临风却生活在社会最底层的游戏攻略劳动人民对美好生活的向往啊！"

■编林外传

在《武林外传》热播的时候，同事们都喜欢模仿那里面的人说话。

某天Perfect跑过来找小沛说修改版式的事。由于Perfect已经来过好几次了，我有些不耐烦，抱怨说："已经修改过好几次，还要改啊！"

坐在后面的魔王就扭过头一本正经地说："同志，小改怡情，大改可是伤身啊！"

Perfect说道："住嘴，再多废话，看我葵花点穴手……"

魔王也站起来："排山倒海……"

风林在一边受不了了："额滴神呀，上帝以及老天爷呀！。你们还让不让人活咧。"（陕西腔）

■婚后感言

大家不要光记着小沛马上就要结婚了，其实比我先一步踏进婚姻坟墓的是魔王。某日和魔王探讨婚后生活时，魔王向我讲述了他一礼拜的生活……

"上礼拜三我老婆出差没晚饭吃，我就只能吃方便面。礼拜四老婆还不在家，我不想吃面，于是就没吃晚饭。礼拜五老婆还没回来，我去找朋友蹭晚饭，结果朋友的老婆也不在家，我们就一起吃方便面。等到周六老婆回来了，因为是周末我们就先玩了会儿游戏，结果我赢了，被罚没有晚饭吃。捱到周日，老婆居然给我炖肉吃，不过家务活儿都给我了。我发现她做完饭后没有关煤气，就罚了她五块钱，没想到我做完家务后，她说我地擦得不干净，倒罚了我五十！今天我死也不回家了，你那儿能住吗？"

■嫉妒的本钱

编辑部的旁边紧挨着一个娱乐场所，我们经常能看到有些十分豪华的进口轿车停在那里。某天下班的时候，小沛和劈柴一起去坐地铁，看到门前停着一辆红色宝马敞篷跑车。小沛不屑地对劈柴说："坐这种车的人，肚子里一定没有学问！"。此时劈柴叹了口气，轻描淡写地回答："是啊，不过说这种话的人，口袋里一定没有钱！"

■不必紧张

《电软》编辑部里有个惯例，谁过生日，单位就会出钱买一大盒巧克力送给他作为生日礼物。上次小沛过生日，照例领也到了一盒巧克力。结果魔王趁小沛出去的时候，把其中的一块奶油巧克力换成了他切好的肥皂。他本来是想开个玩笑，等我吃到嘴里的时候会发现味道不对而吐出来。结果恰恰相反，我往嘴里一放，觉得不对劲后竟然吞下去了！这时大家有点紧张，有人担心肥皂会不会有毒，并建议去医院看一下。但我还是非常紧张："从这里到最近的医院，怎么也要走半小时呢！这段时间我怎么办？"

这时博学的猴子说："别担心，在那段时间里，你可以喝点水，然后一路上吐泡泡玩……"



游戏就是我的生命，5岁懂事起就开始玩FC，直至现在，《电软》已经陪着我走过了5年。看着你们每个月的辛苦周折，我不禁深感愧疚。编辑部的累我非常了解。《电软》有了今天的面貌真是经历了千辛万苦啊！我不求《电软》再怎么好，现在就已经非常完美了。15年的风风雨雨不容易，为此，我忠心地祝愿小编们身体健康，别累坏了身体。最后再说一句：谢谢，真得很谢谢你们。　——河北承德 刘庄

小沛■游戏同样也是我们的生命，我们所有的编辑都是因为热爱游戏而来到了这里。我四年半前来到《电软》编辑部时，杂志已经改为半月刊了，每个月出两本杂志的确是比较辛苦的。但是这份工作是我们的兴趣所在，而且看到有那么多读者都在支持我们，所以，即便辛苦一些，也总能从读者的反馈中得到安慰。我不知道你在"愧疚"些什么？相反，如果有读者来信指出我们工作中的不足，那才是我们应该要愧疚的地方。

《电软》的确是在进步，但离"完美"的程度还差很远。每一期的杂志不可能被所有人喜欢，我们也只能尽量做到让大部分的人满意而已。其实这是每一个杂志都在努力的方向，因为杂志的页码是固定的，刊登的内容量有限，想要在有限的页码中将内容尽量丰富化是非常困难的。另外，《电软》也是靠游戏吃饭，假如赶上当期没有什么好游戏发售，那么我们所面临的制作困难将更大。

谢谢你对我们工作的理解，我们更希望所有的读者都可以对"平面媒体"多一分宽容。现在网络的发展已经把很多行业都带入了低谷，甚至是无情地打压，包括电影和音乐，包括书籍和传统媒体。但我觉得网络也并不能完全代替它们，在手里捧着杂志和在电脑上看攻略的感觉终归是不一样的。而且我们也会更多在杂志中刊登一些具有我们特色的文章，希望能和全国的读者一起把这本中国首个电子游戏杂志办得更好！谢谢大家！



沛哥游戏知识丰富，一定懂得日语和英语吧。小弟想学，可惜入学无门，不知有什么捷径没有？一直以来对日英语游戏异常头痛，相信大家都有同感！最后祝愿沛哥精力充沛！身体健康！万事顺心！——西藏林芝 苏易

小沛■我的游戏知识并不等于外语能力，说实话，英语游戏完全没问题，但日语我就一窍不通了。当初想自学的，可中间老是坚持不下去，到现在连50音图都还没记住呢。顶多就是和魔王学了几句日常用语，结果别人懂日语的还告诉我，那些说法都太粗鲁……唉，没找好老师啊！

学外语是没有“捷径”可走的。要想熟练掌握一门外语，要求你有聪明的头脑，和刻苦的决心。前不久在《百家讲坛》里为我们讲述三藏西游的钱教授曾说过：“学外语，就是要最聪明的人，下最笨的功夫。”什么意思呢？首先你的记忆力要好，什么单词、语法之类不但记得牢，而且能够自如地运用。而最笨的功夫，当然就是指“死记硬背”，每天都要花一定的时间去学，去练习才行。如果你肯用功的话，多则一年，你就可以大体掌握一门语言，起码在玩游戏的时候不会有什么障碍了。



沛哥，听说你快结婚了。小弟在此祝你新婚快乐。另外小弟在编辑部终于找到了有共同语言的人了，那就是七曜和荇菜两位。本人也对《无双》系列和《生化》系列接近疯狂状态，照我同学说我是得了精神病。不知沛哥你对这两款游戏有什么感想。还有我觉得你在闯家里的图像跟原来比起来不太可爱了。我在小编专栏看见了你的照片，本人虽然在几年前的电软上见过你。但从现在的照片看，你好像比原来胖了。——新疆克拉玛依 侯皓曦

小沛■8月8日！快了，就快“拖家带口”了，还真有些不习惯。到时候大家别忘了“包红包”啊，最低100，最高不限，啊哈哈哈哈……终于可以买PS3了！（做梦中，有理智的读者不要理我……）

七曜对于“无双”系列的确非常喜欢，以至于连光荣推出的那些限定版和纪念册都会去购买，着实花了不少银子。虽然他嘴里一直说光荣“真会骗钱”，但另一面却心甘情愿地为自己这个爱好捐出工资。我知道荇菜很喜欢《生化危机4》，但好像却不是完完全全的生化饭，终归《生化3》给很多喜欢生化的人浇了点凉水。说实话我都不知道他到底“饭”什么。但其实七曜和荇菜喜欢的游戏挺多的，绝对不止这两个系列，我们大部分因为工作的原因，不可能只对一个系列感兴趣的。

话说我确实是胖了一点，你看得还真仔细，不过最近一段时间我又开始例行减肥了，因为要拍婚纱照啊！等你看到这些文字的时候，我应该已经拍完了，等照片出来，我会挑张满意的给大家看看。



饭饭

●终于，上来冒一个泡！作为美编，第一个，应该也是第一次通过文字和大家一起说心事。我叫饭饭，我知道有点奇怪，可是追其原由，说来话长，以后会有一个叫“绒布兔子”的女子在这里发表声明。

●不要惊奇，不要陌生，因为每一期我们都有通过某种方式互相联系，因为每一期我们都努力用各种方式让文字，图片排列组合的更加精致。你看到了吗？拿到每一期新杂志，失望也好，满足也好，都是不同的充实。

●这个月我在“动物之森”，虽然很傻很天真，我在追台剧“恶作剧之吻”，虽然很傻很白痴，这几天在排“横行霸道”，据说很黄很暴力，我排的很爽很开心。

●魔王大婚，祝他幸福，nono生日，祝她快乐！

●其实生活平淡，没有什么可以具体描述，剩下的位置留给小沛，让他发些余辉，还好吧，留的也不是太多哈！

小沛说：以上手札出自美女之手……



蓍子

●前几天去逛一家有些日子没去过的外文书店，意外地发现这里的日文图书变得非常“新潮”，从最新的漫画、期刊到流行的轻小说，种类多了不少，其中还包括一些在国内知名度并不太高的古典文库本。这家书店以前进的外文图书种类很少，想找的书一般都得提前预订，花的时间长不说，能不能找到还不一定，可眼下居然很多想看的书都有了现货，这着实令在下欣喜了一下。这家店的进货部门八成是来了懂行的高人，如果以后也能一直保持这样的进货水平，不时来捧捧场大概也不错。

●……结果，那天一共抱了五百多块钱的书回家，散财散得实在有些心疼。细想起来，在国内书店买外文图书要被迫承受书店的高额加价，对于在下这种买起书来不知道节制的人来说，也许这种地方还是少来几次为妙。

小沛说：读书？小沛好久没有做过这么伟大的事情了，网络害死人啊！



沛沛哥，我是一名初三的学生，快中考了，妈妈把我的《电软》全部给封印了。而且现在也不让我买，可是我有时还是忍不住，有时候会偷偷买一本藏起来看。这种生活我过得相当的不习惯呀！不过呢，待中考一完，我立刻会去买一台PSP。到时候要考得好的话，还会向父母要一台PS3——可是那有点不可能。家里还没有液晶电视。因为看了《恶魔猎人4》的视频后，我决定把《恶魔猎人》1到3代再玩一遍。以后有机会一定要玩《恶魔猎人4》。——江西南昌 邱宇哲

小沛■虽说中考没有高考那么难，但努力还是必须的。只不过我认为学习和休息并不冲突，列宁就曾说过：“不会休息的人就不会工作。”所以，在学习累了的时候看看《电软》也是一种不错的放松方式，同时后面也可以更好地提高学习效率。

要是你仅仅是想玩《恶魔猎人4》的话，我建议你还是买台360最好。首先，现在的新版360已经大大降低了三红的几率，只要你不是特别疯狂地整天不关机，基本是可以杜绝故障发生的。当然了，在夏天玩的时间要控制得更严格，如果屋里不开空调的话，别超过3个小时。其次，买360的资金投入要稍微低一点。最后，这两个主机在画面显示上没有什么质的差别，再加上360的网络资源更为优秀，所以360会成为首选。当然啦，如果你不计较以上这些的话，买PS3会更安心，起码彻底不会三红，正版游戏也能保证不损害机器。



呼~高三了，每周仅有2-3小时的PSP时间。但一想到之后有三个月……嘿嘿。

小沛哥，能够推荐一些暑期——我的暑期是6-8月，可以玩得上的FPS或恐怖类游戏吗？旧一些，经典也无妨。

有的人见到我手上的《电软》，还问我有没有网游，可是……次世代机也有网络游戏。我的答案是没有。PC网游的没有！

听说小沛要结婚了，提前恭喜啊！第一次回信，还望您手下一松。进家一回。不要打击新家人的积极性嘛……——新疆伊宁市 孙翔宇

小沛■恭喜你马上就要度过艰苦的高中时代了！

《使命召唤》、《荣誉勋章》、《彩虹6号》这些都在PSP上推出过，起码是我认为不错的射击游戏，恐怖游戏就没有太多优秀的了，我只觉得《寂静岭 起源》还不错。

《电软》是家用机和掌机游戏的专门志，偶尔也会有街机作品。现在介绍网游的杂志太多，我们没必要再去凑热闹。

能否进入闯家通常不是小沛说了算的，要看各位自己。以前也说过，只要字迹清楚、写的东西有一定的话题性（也就是让小沛有的可以回答）就行。

小沛哥，好久不见了，看见这期闯家，我对小沛的遭遇表示同情，不就是个手办吗，看来我以后再管女孩子借东西千万不能弄坏，要记住小沛血的教训啊。话说回来，某一天我在报亭买《IPSP》的时候，一位MM突然问我手中的PSP是不是NDSL。我顿时无语，后来就跟她解释这个是PSP，她说PSP跟NDSL长的好像，我顿时石化，我发誓下回再也不去那个报亭买《电软》和《IPSP》了。世界上MM多，会玩游戏的MM不多。——北京 何纪元

小沛■那，那只是个漫画而已，那个是小宝同学自己编的啦，编辑部里可从来没有发生过类似的流血暴力事件，喂，我是说真的啊！恩……至少我还在主持闯家，至少，至少没飞出去变成星星……

居然有MM主动和你搭讪？你不觉得那样的MM很可爱吗？（前提是长得也要可爱）你应该趁机向她普及一下游戏知识啊。既然你觉得喜欢游戏的MM太少，那么就应该帮助她们认识游戏，不要光抱怨。恩，加油！

其实即便是在北京这样的城市，即便是男生，也有很多不了解游戏的人。有一次，我在地铁上玩PSP的时候，居然有人问我这个是什么手机？！当时我也觉得很好笑，但还是耐心给他解释这个是游戏机，结果那人看我玩得那么带劲，最终也打算回去买一个，还问我在哪里可以买到。我这样做也算是为壮大游戏队伍做出一点贡献吧？



雪飞

●5月10日，是个“普《电软》同庆”的日子！也是我完成结婚大业的最后一个重大步骤！真的很累啊，而且还要冒着被同事们整的威胁。小沛已经被我安排在现场摄影了，劈柴之类的则负责接待。不过现在《电软》里的单身居多，恐怕到时候一定会有不少“节目”等着我呢。……不过，话说回来，我倒想看看他们谁敢！等他们结婚的时候就知道错了。

●小沛最近也刚拍完了结婚照，我们互相换着看了一下，据说他才花了2000块！潍坊果然是个好地方啊！

●这些天天气一直不错，希望10号也是个凉爽的大晴天。下钱可以，下雨不可以！

●这段时间太忙，忙到除了攻略外都没时间玩别的游戏了，等结完婚之后继续吧。

小沛说：结婚太可怕了，主要是非常累。魔王正好给我提供了经验参考。



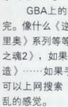
第二次给阎家写留言，上次没有上家，有些失望，不过我会继续给你们写信，支持你们。



小沛哥，已经退役的GBA，除了“黄金太阳”、“口袋”以外还有什么经典游戏，推荐一下，我的朋友有一台，正不知道玩什么呢！——天津 谢鑫

小沛■有志者事竟成。恭喜你终于迎来了进入阎家的这一天。

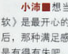
GBA上的好游戏实在太多了，我根本都列举不完。像什么《逆转裁判》系列、《机战》系列、《马里奥》系列等等，喜欢玩练级打装备的游戏有《光明之魂2》，如果喜欢休闲小游戏的可以玩《瓦里奥制造》……如果手里有GBA而不知道玩什么的话，大可以上网搜索“GBA游戏”，绝对会让你有眼花缭乱的感觉。



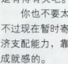
第一次写阎家，希望能上。虽然我是浙江这个沿海省份的人，但是我的父母思想却依旧很保守。游戏在他们眼中依旧是不好的东西。本人也仅有SP和PSone，无法与阎家中的诸位一同在次世代的世界中奋战，真是凄凄惨惨戚戚。——浙江金华 朱聪



小沛■想当初我没有PS等主机的时候，看《电软》是最开心的。因为总有种期盼，而当自己拥有之后，那种满足感是得到了，而新鲜感倒没了，可以说是有得有失吧。



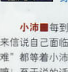
你也不要太难过了，要坚信游戏机总会有的，只不过现在暂时寄存在游戏店里了。等将来自己有了经济支配能力，靠自己赚钱来买游戏机时，会有很大的成就感的。



小沛，你好！我是第一次进家，我可是乖乖男哟！唉，要中考了，老妈不让我玩小P3，连mp3也不让听。没有游戏的日子真无聊啊！小沛，如果你身边没有游戏，你会觉得无聊吗？——内蒙古包头 刘志伟



小沛■每到差不多这个时候，总是有大量的读者来信说自己面临中考或者高考，没办法，大家的“苦难”都等着小沛去解救，我自然要勇于挑起这副重担嘛！至于说的话到底能不能真的对开解各位有帮助，





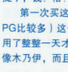
我也不敢保证，反正尽力就是。

考前冲刺可以短时间帮助学生们面对考试，然而这种学习方法也仅仅是为了应付考试，所学的知识根本记不牢。但迫于中国的升学压力，这个方法也不得不用。不过在冲刺阶段一定要注意劳逸结合，让大脑在疯狂地吸收知识之后，能有一段休息时间，否则一次吸收了大量的信息之后，之前学到的东西很快就会被忘掉。我说的休息不排除游戏，但游戏时也不能太投入，选一些轻松点的游戏，短时间地玩一玩，而最主要的休息还是睡眠。这个方法绝对科学，不是小沛自己编的，大家可以遵照执行。

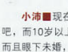
小沛经历过很多没有游戏的时候，一开始也会很无聊，但随着年龄的增长和眼界的开阔，我觉得周围有太多值得我们关注的东西。让游戏仅仅作为众多娱乐爱好中的一部分，你会觉得这个世界立刻变得缤纷多彩。



小沛大哥（或者说小沛大叔？）我超级喜欢稻船敬二（品味独特吧）！能不能帮我找到他的写真集啊，虽然是很难，但是拜托小沛大哥一定要帮我这个忙啊，要不然去日本偷拍几百张吧，我好忙哦，没时间去啊，最好写真集上有稻船大叔的亲笔签名！！在此多谢小沛大哥啦（好处费就不提了，钱？俗！）

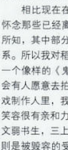


第一次买这刊，不知道有没有抽奖活动啊（我买PG比较多）这一期的赠品……我是这方面的苦手，用了整整一天才搞定，好累哦，全身都绑满了胶带，像木乃伊，而且站立不能，只能躺着，无语啦……——黑龙江大庆 赵娱

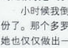


小沛■现在10岁以下的孩子应该可以叫我叔叔吧，而10岁以上的最好叫我大哥。鄙人还不到30，而且眼下未婚，叫大叔早了点。

相比现在在Capcom独当一面的稻船敬二，我更怀念那些已经离开Capcom的优秀制作人。而且据我所知，其中部分人的离开，多多少少也和他都有点关系。所以我对稻船这个人并不感兴趣，除非他赶紧做一个像样的《鬼武者5》！至于他的写真集，恐怕不会有人愿意去拍的，他长得实在不怎么样。在众多游戏制作人里，我就觉得坂口博信还算气派，宫本茂的笑容很有亲和力，名越稔洋长得很酷，小岛秀夫像个文弱书生，三上真司虽然帅但身材五短，而坂垣伴信则是被毁容的受害者……



小时候我倒是很喜欢做手工，而现在只有怀念的份了。那个多罗纸模我干脆交给暗凌去做，可惜最后她也仅仅做出一个头而已。





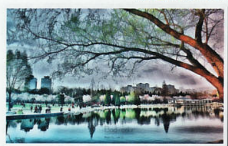
感谢电软！感谢小沛！给了我一个颓废的机会！晚自习无聊，拿出电软多罗纸模，那个赠品，从六点半开始，刀子、剪子全拿出来，躲过老师严密巡逻，到了快10点，才做完一个脑袋，一个身子，留下十几分钟来写回函，以前的感觉找回来了！看明天继续努力，弄完就要收回心思学习了！——河北保定 刘凯然

小沛■看来杂志赠品不能太“好玩”，否则还真有不少读者会跟这个东西较劲。

不过你还算是蛮有自制力的，知道玩完之后收心学习，不错，值得表扬！鼓励一下！咳，不过没有奖品。希望其他学生读者也能够如此吧，做到学习与游戏兼顾。



上高中时看着那么多的游戏可眼馋了，可是上大学后，有了PS2、PSP、NDS。虽然也玩到了一直想玩的游戏，可心里并不像想象中的那么满足，这到底是为什么，小沛哥，你有过这种感觉吗？——黑龙江哈尔滨 王臣薪



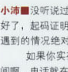
小沛■这大概就是“书非借不能读”的道理，一旦自己拥有之后就会轻视它的价值。

现在的读者就是分为这两类，一类是没有主机特别期盼的，另一类就是已经有了主机而不知道该玩什么的。当然也有一些人既有主机同时也玩的津津有味，但他们绝对不会来信讨论这个话题，所以我看到的都是以上两类抱怨。

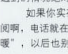
不瞒你说，我经历过这个阶段，从盼望到拥有再到平淡。不过这是很正常的，没必要觉得哪里不对，游戏曾经令你快乐过，这还不够吗？



沛哥！我发现我是总买不到最新一期的电软，你说会不会是BOSS囤积货物，待物价上涨，好放我的血啊。天啊，这该怎么办，我买每期电软的钱都是找我妈去东借西凑的。看来今后我与电软无缘了，所以，此次，你一定要我让我进家啊！让我感受一下最后的温暖！——云南昆明 梁泽龙



小沛■没听说过囤积杂志赚钱的，如果有的话，那倒好了，起码证明每一期《电软》都很有收藏价值。你遇到的情况绝对是已经卖完了……



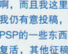
如果你实在想看最新的，可以打电话给我们订阅啊，电话就在目录页上。这次让你进家来“感受温暖”，以后也别忘了继续支持我们这个家庭啊。



貌似是第一次给阎家写信，就问些问题吧！（其实是抱怨）：



投稿消息介绍得不是很完整，稿费标准，字数要求什么都说的很少，打电话到编辑部问很麻烦啊，而且我这里还是长途。虽然自己文笔并不好，但我仍有意投稿，已经在写了，目标是老游戏的回顾及PSP的一些东西。再者，直到本期才见到了Gamebar复活，其他征稿是太盲目呢，还是没人投啊！



我是一个从无类时代就开始看阎家的老读者了（看这年龄，知道我多小就开始看电软了吧）。历经三代阎家的家长后，现在迎来了小沛。画师也是从风林自己的光头开始到了现在的小宝，祝小沛和小宝两

位“小字辈”的组合能够让闯家更红火！08年我依然支持你们！——河北廊坊 杨鹏达

小沛■感动么？小沛也有同感，但不全是，有的悲伤、有的甚至令我气愤。因为大家看到的仅仅是我刊登出来的这20多封，还有几百封是大家看不到的。我承认，每一次主持闯家的心情都会被这些信的内容所左右。我也不得不说，读信久了，我仿佛都失去了自我，进入了大家不同的生活状态当中。只有在完成了这个栏目的制作之后，我才有机会找回真正的自己。

我要再说说字迹。作为一个中国人，我很喜欢咱们的方块字。并且我也很喜欢写好字，和写得一手好字的人。很不幸，自我看信以来，唯一称赞过一个读者的字好看，因为这是唯一一个字写得比我好的人，可惜我记不得他的名字了。如果大家觉得用网络填写的方式比较好的话，那么我倒越发觉得网络和电脑把一些优良的文化传统给毁掉了，难道以后就不会再出现“书法家”了吗？其实大家写回函卡也不用字写得多好，我能看清、能看懂就行……这还不是最最基本的要求吗？小沛的视力就拜托大家了。

没有主机的时候，看杂志是一种享受。有了主机之后，看杂志就是一种需求。

以后别续纸了，我只看到回函卡，没看到信纸。

北斗

●最近嗓子突然彻底坏掉了，陷入说话不能状态，于是乎同事们送药送水果的有之、口头关怀慰问的有之、趁我说不了话大肆利用口舌之便挑衅者也有之……真是世态炎凉啊。

●由于这段时间Wii破解方面取得了突飞猛进的成果，直接导致近期Wii的相关话题成为一大热点，有Wii的玩家朋友们又有不少新乐趣可以享受得到了。本期科普为大家奉献了数篇相关的文章，希望能对大家有所帮助。

●做完这期杂志魔王同学就要结婚了，为了证明我俩之间纯洁且伟大的友谊，北斗决定红包里面一毛钱都不放，然后提前饿上三五天再去魔王的婚宴上玩命胡吃海喝一番。

●五一期间没出远门，约了一些好友去河北后城赤壁溜达了一圈，爬爬石头遛遛腿，在山脊上奔跑的感觉总是那么让人心旷神怡！

小沛说：北斗安静了好几天，感觉实在是不习惯，最近嗓子终于好了，办公室里也就恢复了往日的“繁荣景象”，可喜可贺！

小沛你好：

第一次给《电软》写回函，不周之处还请见谅。

我想知道作为一名非美术、计算机专业毕业的人，想要进入游戏业界有什么渠道呢？因为一直很喜欢《寂静岭》这样的游戏所以想到Knoami这样的IE公司工作，（成人式放飞的愿望气球我还写了这个），但这只是很模糊的方向，希望得到小沛的指点。我一直认为，比起沉迷他人制作的游戏，我更希望别人也能沉迷于我创作的东西，能把自己的思想注入作品中并触动别人是我的愿望。我是学文物的，现在是大二学生。为了使愿望有可能实现，我还挺努力地学外语。

虽然人生际遇是可遇而不可求的，我还是想了解一下大概的方向，谢谢小沛！　——北京 黄梦琪

小沛■写回函这种东西，其实也没有什么固定格式，大家可以随便发表自己的看法，或者说说身边所发生的有意思的事就可以了，又不是什么很严肃的通信，大可以发挥你自己的个性……当然，字迹方面还是不要过于发挥个性了，至少字迹要能看的清吧，毕竟万一小沛看不出各位读者大人写的是什么，也就没法登了不是。你的信并无“不周之处”，谢谢你肯花时间来和小沛沟通。

目前在中国，非美术、计算机专业的人很难进入那些国外游戏开发公司的，毕竟国内并没有正规的家用游戏公司；不过这两年国内也兴起了很多网络游戏公司，这种公司需要的人才比较多样化，应该比较容易找到机会。至于家用游戏公司，如果你的外语很熟练，例如英语和日语，并且对游戏了解很多的话，还是可以去应聘试试的。另外，虽然在大学学的不是这些专业，但你也可以买一些这方面的书籍，自学也可以。反正现在的大公司都注重能力，而不是看学历，只要你可以胜任他们的工作就可以了。有梦想就要向那个方向努力，上帝从来不亏待勤奋的人。





七曜

●XB360的忍龙2发售进入倒计时，还有十多天就会与大家见面，这种超硬派、超华丽的忍者动作游戏，相信有很多玩家和我一样期待！本作不光武器种类丰富，而且还新增了很多招式动作，异常血腥的表现力和极具魄力的BOSS战，加上次世代的画面衬托，一定会令你大呼过瘾！那么……我们一起等待6月2日的到来……

●任天堂官方开设的火纹博物馆确实是一个十分帖心又非常怀旧的好去处。到目前为止已经架设了纹谜、系谱、多拉基亚、封印之剑、烈火之剑和圣魔之光石六作的资料，特别是角色的介绍非常厚道，推荐大家去观赏。而且这里每月都会更新，期待外传、苍炎和晓女也尽快出现，艾克SAMA和艾琳希亚大人，还有瓦尤和内芙妮。

●不得不说，战场的女武神素质确实不错，战斗中的细微操作和良好的平衡性以及战略上的连贯性是本作的优点。充分的体现玩家驾驭一个小团体作战的魅力。和PC上汉堂出品的致命武力系列，有那么一点点的相同感。

「闯关族讲笑话」

浙江金华 吴翰■

从前有个叫阿爽的人死了，爽的家人哀痛不已，伤心地呼喊着爽的名字：“爽啊！爽啊！”恰巧小沛经过。问道：“你们爽什么？”爽的家人泣不成声：“爽……爽死了！”

浙江绍兴 刘雨晨■

妈妈一直对小沛的学习成绩很关心，一次数学测试后。妈妈问小沛：“听说这次考试人家风林考了95分，你的成绩如何？”“我比他多一点。”“是96分吗？”“不，我考了9.5分。”小沛说。

内蒙古巴彦卓尔 吴楠■

某日，包子把米饭恶打一顿后逃跑。于是米饭便去叫同伙。突然遇到了粽子。心想一定是包子的亲戚，就欲揍之。突然，粽子解开衣服说：“不要打！我是间谍！”

内蒙古巴彦卓尔 吴楠■

一日，小沛、北斗、雪飞三个一同野炊。半路遇一狼，狼说：“你们一人找10个圆的东西吃掉！吃时不能发出一点声音。要不然就把你吃掉！”于是三人便匆匆去找了……一开始雪飞回来了，拿了10个桃子，吃时打了一饱嗝，就让狼吃掉了。第二次北斗拿着10颗葡萄回来。吃的时候“噗”地一声笑了出来。于是也让狼吃掉了，到了狼肚子里，北斗与雪飞相遇。雪飞骂之：“你个笨蛋笑什么？”北斗道：“好不容易吃到第九颗，看见小沛抱着10颗西瓜回来了。”雪飞：“……”

山东泰安 杨赛■

物理老师极为不满我们的生活常识，称我们为“冥王星人！”。一日，在发试卷时，描绘了我们“冥王星”：“在冥王星上，雨点以子弹速度下落，鸡蛋的密度足以撞碎大理石。星球引力可以形成黑洞”老师说。全班同学黑线一片。最后来了一句：“难怪冥王星会被踢出太阳系！”

广东潮州 余晓濠■

某个游戏开发商开新作发布会，会上其老总为了炫耀他们的新游戏，他说：“我自己开发的这个游戏，就算是我自己来玩，也得五十个小时才能打通关！”

谁知这时一名玩家站了起来，深表同情地说：“我理解你，想当年我的技术也是这么烂。”

新疆克拉玛依 侯皓曦■

北斗一个人在沙漠里旅行。食物已经吃完了，就快饿死了。这时他捡到了一个神灯。

神灯：“我可以实现你一个愿望，快说吧。我赶时间。”

北斗：“我要老婆……”

神灯立马变出个美女，然后不屑地说：“都快饿死了，还这么色。可恶！”说完就消失了。

北斗：“老婆……饼。”

重庆沙坪 傅航■

两位出租车司机在聊天，“你为什么要把车一边刷成红色，一边刷成绿色？”其中一位司机问。

“这样的话。当我的车不幸违章肇事时，处于不同位置的证人说出的话将会互相矛盾！”

新疆昌吉 黄哲续■

三个人坐飞机。一个人扔了一个微波炉下去，第二个人扔了冰箱，第三个人扔了一颗C4。下面一个人走着走着，见一个小孩哭，旁边被砸到了一个女的。又见一小孩哭，旁边砸到一个男的。又见一个小孩哭，觉得奇怪就问他：“小朋友你为什么哭啊？”那小孩说：“刚我在厕所放了一个屁，结果厕所炸掉了。”



蔬菜汁

●话说昨天编辑部的隔壁来了几个漂亮的模特，初闻此事时，我仿佛大难临头般攥紧了拳头（手心出汗），因为当时零羽这个热衷于爬窗户看人家做操（详情请见上期电软手札），有着若干恶趣味的伪非御宅男也同时听到了这个消息，如果万一他做出什么对不起大家的事情，影响了编辑部的形象的话，我一定会毫不犹豫的代表人民代表党我××了你……30分钟过去了，所幸，这家伙只是借口去接水出去了N次，并没做出什么过分的事情来，特书此事以资鼓励。谁说做过一次坏事就一定是坏人？我对零羽有信心，零羽啊，早日改过自新，争取重新做人，另外，一定要远离万恶之源的机战游戏！

●今天的阳光特舒服，早上小风凉飕飕的，路上亲眼目睹一骑摩托的交警拦截一小汽车的全过程。交警先是鸣警笛，然后从快车道超到了机动车的左前方，别了一下，又别了一下，走你，得，那辆机动车就停那了。两辆车的时速都超过了15K/h，场面惊心动魄，摄人心弦。



小沛哥好！

最近活得很尴尬！看着自己喜爱的游戏一个接一个发售，狂喜！夜不能安寝！但是，自己身为无机一族，在高兴的同时，除了郁闷，还是郁闷！真希望哪天下场雨，雨点全是“次世代”！就是把我砸晕，我也心甘情愿！

神啊！请满足我的愿望吧！

还有《电软》中出现错别字，小弟可以理解。毕竟，美编MM，GG也是人。但是。将我帅气的大名打错，我……郁闷！ ——河北张家口 徐翔坤

小沛■下“次世代”雨？那游戏机掉在地上岂不都摔坏了……我也希望自己被PS3砸到，可那么大个头的PS3砸一下估计会很疼吧。尽管这样，能白得PS3疼也值了，希望有龙卷风从日本经过，然后在北京上空停留吧，只要砸在我脚边就好，千万别砸头……

杂志中出现错别字的确是我们的不对，以前我也说过，即便有很多的客观原因，是我们的错就应该承认，没有那么多借口可讲。但关于名字写错的问题，这就是我一再嘱咐大家，要字迹工整的原因了。名字本来就不像说话一样，可以前后联系，然后猜出大体的意思。如果名字写得太潦草的话，刊登错了的话我们也没有办法的哦，所以最好的办法……还是除了个性签名之外，旁边再写一个工整型的签名吧。





从去年开始看电软，以前最喜欢看广告的那个版面，被勾引的买了一台PSP和二手PS2。现在看起来似乎玩不过来了。PS2以前有一个，后来玩坏了。PS2真是巨大啊（5万系的）。我在上面目前只玩穿了《宿命传说2》和《FF10》。PSP目前只能在学校里偷偷玩。可恶的政教处啊，抓得严啊。没办法。话说我们学校的PSP资源还真是丰富，四个文科班就有6台，我上个学期省吃俭用，才省出了一个PSP，不过不知why胖了几斤，可恶。

那个《宿命传说2》真是感人，小沛呢？还有在PS2或PSP上比较感人的游戏推荐一下吧！我想再泪奔几次。 ——浙江金华 James

小沛■PS2上最令我感动的就是《ICO》和《旺达与巨像》。中间艰难的过程因为都是玩家来亲自操作，所以相当于大家亲自历经了许多磨难，而其中的细节大大烘托了游戏气氛。例如《ICO》中的牵手，以及两人在断桥中被迫分开，而主角选择越过深渊去找女主角（那时如果选择不冒险而自保的话才是死路一条，只有不顾一切奔向爱人身边才行）。这些细节都是要你在玩游戏时投入自己的感情才行的。而《旺达与巨像》最令我感动的是其结尾，那种对于生的渴求，对于爱人复活而自己却必须死亡的痛苦抉择。

以上两个是我心中永远的神作！



还是先抱怨，为什么自己没有一台游戏主机啊！

寒假玩得很不爽，一大堆游戏却玩不了，家里有电脑，可不敢装游戏，怕被爸妈发现，被他们封印我。目前我有鬼武者1、2、3，恶魔猎人3、使命召唤4、彩虹六号 拉斯维加斯、生化危机3。这些游戏除生化危机玩了并且通关，使命召唤4的装机复杂没装，彩虹六号装到一半，觉得太慢就没装了，其它都没装。主要是害怕，我家可封建了，游戏在爸妈眼里就是毒品，不能碰。虽然自己曾经解释游戏的好处，可……唉，没办法，认命了！ ——安徽六安 张杰

小沛■你真的喜欢游戏吗？不然怎么那么多游戏都不玩，而且还会嫌装得慢而放弃。虽说我现在的游戏热情没有以前那么高涨了，但是为了玩到一款好游戏，还是会不惜代价的，何况只是安装的时间比较长！你可以在安装的时候干点别的嘛。

对于你面临的问题，我实在没办法给出什么彻底的解决方案，或许你可以用优秀的学习成绩来说服你的父母。这也是唯一具有说服力的方法了。

现在社会竞争非常残酷，或许大家年轻时还不理解，甚至会认为父母逼自己学习是件令人反感的事。但学习确实是很重要的，千万不要等到长大的时候才认识到这一点。



不知道是不是地理位置的原因，我们这里居然连一家电玩店都没有，只有游戏厅和网吧。某天，在数码广场的地下一层（以前从未去过）竟然发现一家店卖游戏机，第二天充分准备死皮赖脸地在那玩了一下午PS3的《真三国无双5》。那BOSS没赶我走，还和我玩双打……直到下班才恋恋不舍地放下手柄，后来到学校一问。同学说在电玩店3块一小时……算算其实我得给那BOSS15块……小编少年时代都是家里有游戏机的吗？还是在游戏店里玩得天昏地暗？

——山东泰安 杨赛

小沛■上期就看到你在抱怨当地没有好的游戏环境，不过看来你还挺会给自己创造环境的。

女玩家就是好啊，玩游戏都可以不花钱。要是我死皮赖脸地蹭机子玩的话，估计早被打出来了。不知道说我是小沛管不管用，希望不会被打得更惨才好。

小沛很早就接触游戏机了，大概是1988年吧，20年了。而且最初接触就是因为家里买了一台FC，并且是在我毫不知情的情况下，大概是我爸自己想玩的。当然，他也不会想到，当初的这一举动会左右我





零羽

●在翻到上期电软的手札时，发现自己名字居然变成了“凌羽”……汗，我不记得自己什么时候改名字了啊……再看看上面蔬菜汁的手札，更是让人气愤，你个烂菜汁居然敢明目张胆的造谣了，我明明是在咕噜噜同学一再的向外张望后，感到好奇才到窗前去瞥一眼的……还有，我诅咒企图抵制机战游戏的家伙，天天中午吃完饭都胃疼3小时……

●最近抽空玩了一下PSP上复刻版的《星海传说2》，感觉真是不厚道，游戏画面反而还没有复刻版的1代好，如果要是把本作的副标题改成“2度退化”那倒是比较合适的。

●家里的电脑造反了，原来一直好好的USB接口突然不认移动硬盘和U盘了，可气的是插上手机它还认……在经过了数十天的折腾后，最终还是拿它没办法。看来我又要破财了……

小沛说：不知道为什么，小沛总和零羽犯冲，于是上期给他改个名字看看效果如何，这小子居然还不感恩？！拖出去，喂荇菜！

今天的事业选择。我喜欢游戏基本属于疯狂的状态，小时候每次看到卖游戏卡的店，我就走不动了。不过到了后来却接触得少了，因为我小的时候是在潍坊度过的，那里也比较闭塞，后来的游戏机根本谈不上普及，连知道的都很少，我也只能看《电软》度日了。

如今的日子好过了，可我还是怀念以前。起码那个时候看到什么游戏都觉得新鲜，一个《魂斗罗》都能玩一个暑假，而现在的《战神》虽然制作精良，我也不愿意去玩第二遍。



小沛，你认为动漫游戏是一家吗？粗略算算，动漫化游戏还不在小数啊！而我是40%游戏，60%动漫迷。不论谁化谁我都受益。嘻！小沛你呢？

还有，我近年头都为一件事胡思乱思，由于我自幼有动画和游戏熏陶，我生理年龄虽然是17岁，但我的心理年龄是10岁，还会和6年级的表妹玩“巴比”TAT（我的格言）我不是RP。也不是BT。是更上的ET……不过我觉得那个放纵自己，就喜欢这样子。呵呵！

最后，今天是我17岁多了个半月生日。祝我生日快乐吧！生日礼品是：我要上家！

——广东湛江 今吹南风

小沛■动漫游戏绝对是一家，它们在中国都被归为“创意产业”，而且从内容上讲，动漫和游戏也有很多相互“移植”的例子。

我小时候既是游戏迷也是动漫迷，当时家里只有FC，我玩的游戏并不多，但超经典的都玩过。而小学看的漫画则有《七龙珠》、《阿拉蕾》、《城市猎人》、《乱马》等等。长大之后就不买漫画了，于是开始更多偏向游戏。但动画片还是看的，迪斯尼的绝对一部不落，而看日本动画则倾向于短篇、搞笑的类型。我的女友可是个不折不扣的漫画迷，她的漫画收藏简直令我惊讶！估计当废纸卖了之后都可以买台PS3了……现在因为有了我这个游戏迷男友，所以也开始喜欢PSP。我们结婚后是不是更证明了游戏和动漫是一家呢？哈哈……

自己的爱好是应该坚持，但是也不要过分受其影响。人还是应该多和社会接触的，让自己能够融入人群。你现在才17岁，在小沛的眼力也不过是个孩子嘛，有些“可爱”的性格也不错，估计以后你就会在不知不觉成长起来的。所以就算是ET也没关系，顶多就是做个外星人啦。好多年前美国的导演不是还拍过这个电影吗（误）。

最后，补祝你17岁生日快乐！礼物我已送到，记得要看啊。



风林

●写这篇的时候，已经在感冒当中了，不想感染病毒的都远离我吧 ！

●随着媒体格式的统一，俺依然很看好未来PS3的销售形势。在家看小蓝光是一件极其享受和奢侈的事情，不过随之带来的是大量经 典电影需要从新观看，想想虽然很是期待，但那耗时……没个四五 年我是看不完了，而且还必须拿出头几年的旺盛精力才成。在如今 这个家事国事天下事跟人人有关的年代，怕是没有我自己的时间喽 。

●其实，我最想做的事情就是继续做“风料理”，就是那个命短得只有两期的扯淡栏目，是真的有些新想法打算实践进去。但是（高调 ）……但是（低调）……

●我很欣赏山寨手机，很想买一部。如果俺们自己的游戏机也能像 手机一样，价钱山寨但性能火星的话……可好。

小沛说：我也感冒了，而且从来没有抱怨过。而且你还每次老拿那些蓝光片子馋我……



转眼间，六年的小学时光就过去了。从四年级的开始我就开始围着小P和小N转，虽然有这两个朋友的加入，但我的学习成绩竟然一点也没下降，在游戏里的一些只是在生活中有时也能发挥极大的作用。只要是游戏玩儿的特别扭，学习啥也不是的人都问我这两个如何能平衡。其实我也说不好，玩儿了那么多游戏学习在班里能排前几（那是当然）。游戏没误了我，反而帮了我，我自己也感到非常惊奇，也许我就是个天生玩儿游戏的料……祝小沛主持闯家越来越成功，征服越来越多人的心！

——辽宁沈阳 史文翰

小沛■看来既玩游戏又不影响学习的例子有很多嘛，不过你才刚刚小学毕业，似乎还没有多少说服力啊。终归小学的功课都非常简单，基本上只要上课认真听了，课下只需要完成作业，并不需要再花多少时间去复习的。等上了中学，你还是需要稍微收收心，不能再像以前那样了。起码玩的时间要稍微短一点，也不是彻底不玩。有不少人在高中的时候依然是学习游戏两不误，希望你到时候也是如此。到那时，小沛就要好好表扬你一番了。

我会努力主持好闯家的，征服人心不敢说，有人喜欢看，我就知足了。



盼呀盼。盼呀盼！战神终于浮出水面了！玩呀玩，玩呀玩！四个小时通了关，虽然过程很精彩，流程太短很无奈！我的“小P”呀，我可不希望玩通了战神以后，再一次让你变成名副其实的mp4。难道像鬼武者、恶魔猎人、生化危机，这样的经典动作游戏，就不能出现在PSP上吗？

——河北唐山 张楠

小沛■《战神》的确带给了我们不少惊喜，因为在小小PSP上竟能做出那样品质上成的作品；同时也有点让人失望——精彩的游戏却仅仅只能玩那么短的时间。其实本应该可以做得更好，我们在制作人的访谈中可以看出，他们抱怨索尼催得太紧，以至于有一部分游戏内容都没有制作。PSP版《战神》基本只有两大场景，而细心的玩家应该可以发现，其实从后期游戏背景中我们可以隐约看到“第三个场景”。或许那才是制作人原本打算让BOSS出现的地方，然而为了让游戏早日上市，那部分的游戏内容就被迫砍掉了。

像你后面提到的这些游戏确实都是非常优秀的作品，但要想在PSP上推出还是有一定困难的。

论游戏深度的话，你觉得哪款游戏让你觉得深不可测？

安徽黄山 陈伟■

《最终幻想》系列。永远是人们争论的话题，永远是史艾的挣钱机器。

甘肃兰州 王天惠■

《寂静岭》系列。深，实在是深。表里世界深，剧情更深。

四川西昌 潘孟书■

寂静岭。为了玩好它我读了沙翁全集、神曲、弗氏心理学、超现实主义画作赏析，但还是不够的样子。

河北张家口 徐翔坤■

《洛克人ZERO4》它揭示了这样的道理：原谅别人的错很容易，但接纳别人的正确却很难。

重庆九龙坡 沈忠杰■

当然是新游戏《大蛇无双 魔王再临》了。因为不但是三国和战国两个游戏中的人物。而且还多了两个新人物。哪两个人联手才是至尊以及全新的地图都是值得发掘的。

西安咸宁 张秉化■

从剧情来说：是《寂静岭》，因为人的内心永远是挖不到尽头的……从游戏性来说：《Winning Eleven》足球的魅力是无法估量的。

新疆石河子 黄琛峰■

其实最深的游戏《俄罗斯方块》。永远没有攻略（玩笑）我觉得没法评啊，真评的话《口袋》算一个，《机战》算一个。其它的没什么了。

吉林梅河口 孟繁超■

自我感觉良好。到现在好像还没有感觉深不可测的游戏，只有“帅呆了”来形容游戏的内容，只要喜欢玩游戏全身心的投入其中就没有什么深不可测的。

重庆江北 朱康伟■

《恶魔猎人》系列。隐藏要素又多。全评价又难，所以论深度，它绝对深不可测。

河北高碑店 李高杨■

想来想去实在想不出听说过什么有深度，有内涵的游戏。最后突然想到一个——《俄罗斯方块》。

河北滦县 张楠■

当然是《旺达与巨像》啦！画面震撼、大气磅礴、构思独特、艺术表现力强！通关之后令人回味无穷。

湖南株洲 罗牧舟■

光论深度的话。个人认为《生化》系列的深度够层次。由病毒而来的剧情不断延续到了关于人性讨论的问题。《FF》也不错。只不过系列的世界观属于完全虚构。不太现实。

辽宁抚顺 葛辉■

《最终幻想战略版》（GBA）虽是上一代掌机的游戏。但玩了近一个月才把整个系统摸透。没暴机是遗憾。《合金装备》系列，对我来说经典和神作是两个概念。但此系列真是两者兼具备。

大墙画廊

最佳美工奖



↑尼禄VS克里托斯 北京 孙潇然

这两人能比吗？一个拥有恶魔的力量，一个是神一样的人物。但我个人认为尼禄会赢。因为……克里托斯只有两把短刀，尼禄手里有枪啊。



↑无题 上海 彭晶晓

因为你没有命名，我也不知道你到底画的是什么。不过画面表现不错，很有气势。



闯关族 北京 曹伟

你画得很专业嘛！如果风格再可爱一点的话，我都考虑让你给闯家画插画了，希望小宝别生气。



NAVI 吉林长春 葛晓雯

很有意思的小精灵，不过我更喜欢漂亮一点或者可爱一点的，这个看起来似乎非常神秘。



无题！重庆 张闻昱

很搞笑的人物，很搞笑的表情，虽然我不知道你画的是什么东西，但总感觉应该和《水浒》有关。



魔法师 北京 曹伟

为什么一提到魔法师，我老是觉得他们很邪恶呢？而你画的这个倒有几分忠厚长者的风范。



战神2 河北秦皇岛 于海涛

对肌肉的刻画非常好，我认为甚至高于原作。欧美的人设肌肉过于僵硬，你画的则比较写实。



貂蝉 湖北武汉 闫思宇

一张令我痴迷的画……临摹得非常好，而且还加入了远景模糊的效果，以增加层次感。



凛 陕西西安 dearly

画面比较舒服，但细看之下发现了人体构造上的一个严重问题，主要是肩膀和上身的扭曲错位。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



绘卷

VOL.22

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/小沛

学校是教书育人的地方，但在游戏的世界里则有可能完全相反。《魔界战记》系列为我们展示了一个似乎没有道德观念的世界，但在这种表象的背后却是发人深省的思考。

善与恶没有了是非的界限后，多数人所选择的就是善，反之即恶。然而当执秉善良的一方想方设法去除掉邪恶的时候，那种不择手段的方式难道不正在向着真正的邪恶发展吗？

不过游戏终归是游戏，过分的夸张手法只不过是为了让人影响深刻。究竟它是不是真的有教育意义，就看你自己怎么想了。

游戏感悟二则



■《魔强统一战》给我的快乐时光

那是我上小学四五年级时发生的事了。

在那个时候，虽然PS、SS才是次世代的主流，但在我们那个乡下地方，谁有一台MD就已经让人羡慕得要死了。而阿东，正是一个这样让人忌妒的主儿。

自从我和几个好友得知了阿东有一台黑色的MD以后，我们就开始了以他家为我家的蹭机生活。那时的日子很美好，让我至今难忘。那时候，我记得我们在阿东那台MD上玩得最多的是一款名叫《幽游白书魔强统一战》的游戏。

在见到《魔强统一战》之前，我从来都没有见过一款比它更有意思的游戏。当我第一次亲手玩《魔强统一战》时，我就被它那华丽的画面（和FC相比）、可以四人乱斗的设定还有可以二段跳和空投的系统等好玩的要素所深深地吸引了。从此，我开始了一段快乐美好的时光。

记得当时和我一起去阿东家的常客，是一个叫阿杰的男生。提起这个阿杰，我就会想起许多关于他的趣事，其中最令我难忘的就应该是"喷壶"事件了。而这个"喷壶"事件是我们每次打机时都会发生的。

阿杰每次打机时（尤其是在玩像《魔强统一战》这种有手感的格斗游戏时），他都会边玩边发出"哼哼哈嗨"的叫喊声，而伴随着这叫喊声一起从他口中还喷出大量唾沫星子。每当我们关机时，都会发现电视屏幕上已经有一层厚厚的唾沫（汗）。于是，我将他的这种特性戏称为"喷壶"了，但他却乐在其中。曾经有一次，我和阿杰去阿东家玩游戏，因为太高兴所以玩到了很晚。当我们发现时间已经不早了时，太阳已经下山了。于是，我为了能尽快到家不被父母骂，就随便拿起了一个书包朝家疯跑。可当我到家时，我才发现我在慌乱之中错把阿杰的书包拿回了家。最终，我还是被父亲狂K了一顿。

像这样一些零零碎碎的小事往往会被我们永久地记住。它会成为一粒种子，在记忆的土壤里慢慢地生根发芽，然后，成长为一颗无形的参天大树，生长出让人在回忆中找到快乐的果实。

后来，我们三个都升入了同一所初中的不同班里。虽然在以后的日子里我们彼此经常相见，却也再没有了往日的亲密无间。有时候，我们在路上相遇也会如同陌路人一样，连声招呼也不打。

怀念曾经的阿东和阿杰。

怀念我们曾经有过的纯洁友情。

怀念我、阿东和阿杰一起打《魔强统一战》的快乐日子。



■一起打KOF97的日子

在《格斗之王97》大行其道的时候，我没能及时地领略到这款神作的风采。当我升入初中以后，我才有机会和几个同学在学校旁边的网吧里体会到了《格斗之王97》的乐趣。时至今日，依然难忘。

我第一次听到《格斗之王》这个名字是在一张贴纸上，当时我还以为这是一部好看的动画片。可是到了后来，我才在一本游戏杂志上知晓那是一款游戏。从那个时候起，我就想体验一下《格斗之王》的快感了，但是在我们那儿没有街机厅，所以我也一直没能如愿。

直到我升入初中二年级，我才有机会玩到这款传说中的《格斗之王97》。记得在当时，我是在偶然间听到了阿远、老岳和飞鸟在谈论着这款游戏。于是，我也跟着凑上前去和他们一起讨论。因为我根本没有玩过，所以我只好瞎说，还吹牛说自己的水平多么多么高。而他们竟然真的信以为真了。阿远还约我放学后较量一下。我说这儿没有《格斗之王》，他说他知道在什么地方，还叫我放学后等他，他带我去。

那个时候，我的心情复杂极了，我是既高兴又害怕。我所高兴的是因为我终于可以玩到《格斗之王》了；而我害怕的则是因为我怕在技术上输给他们，丢脸。

放学后，我随着他们来到了学校外面的一间网吧。我看着阿远开机、打开一个叫NEO GEO模拟器的软件，接着他在模拟器的ROM里选了一个名为《The King of The Fighter 97》的文件。跟着，他把游戏的操作方法告诉我。然后，我就和他开战了。因为我不会使用必杀技，所以我只好乱按键子，却没想到乱按的后果是连续技频出，很快将他KO了。老岳和飞鸟见阿远败了也来和我对战，然而没有令我意料到的是他们三个竟被我的乱打弄得溃不成军。

我就这样成了我们那片儿的KOF高手，很多挑战我的朋友都在我的乱打之下输得很惨，我不禁自鸣得意起来。但直到有一天，一个神秘高人的出现，才使我明白了天外有天人外有人的道理。我的水平离高手差远了。

那天，我和飞鸟一如继往地对战着，飞鸟又输在我的乱打之下了。正在我得意的时候，一个声音突然说："小子，格斗之王打得不错，和我来几局怎么样呀？"

"好呀！"

我本以为我会轻意胜过他，却没想到他是一个比我强很多的KOF高手。

当我们进入选人画面的时候，只见他在键盘上胡乱地点了几下，选人画面立刻散开紧接着就进行了重组，重组后的选人画面上多了一个可用人物——暴走的八神庵。我用羡慕的眼光看着他，可他却只叫我选人。那一次，我们一共打了十七局，我的成绩是十七负零胜。

在经历过那次惨痛的失败后，我终于明白使用必杀技和连续技的重要了，于是我开始学习如何使用这些技巧了。

后来，我又和那位神秘高人切磋了两次，但我始终都未胜他一场。在这以后，我就再也没有见过他了。最可惜的是，我连他的名字都不知道。

在后来的时光里，我也因为KOF97而结识了新的朋友。还记得那一天，我一个人在网吧里玩《格斗之王97》。因为没人陪我，我只好和电脑对战。正在我觉得没劲时，一个叫陈柱的小伙子却突然出现在我的身旁，他说自己太无聊了，所以想和我打几局《格斗之王97》。我正好孤单就同意了。

不战不知道，一战吓一跳呀！这一对战我才知道陈柱是一个不输给那位神秘高人的KOF强手呀！那次，我虽然输得很惨，却也很开心。从那天开始，我就和陈柱成了好朋友。在初中毕业前的日子里，我经常和他一起讨论《格斗之王97》的战术打法。那段时光，使我受益颇多。

快乐的时光永远是那么的短暂。很快，中考结束了，我们也都各奔东西了。从那以后，我就再没和他们对战过《格斗之王97》，也再没见过陈柱。但有时候，我也会偶尔去一下那间充满回忆的网吧，玩一玩《格斗之王97》，可是水平已经大不如前了，连电脑都打不过。

这一切，就是所谓的物是人非吧！

□文/赵文磊

马里奥赛车与人生哲理



又一个寒冬快过去了，不知不觉间才发现DS已买了半年多，令人不可思议的是这半年玩得最多的游戏不是传统的RPG，也不是从小痴迷的任式ACT，而是一款三年前发售的体育竞速类游戏--超级马里奥赛车。这多少令我感到意外，因为自己从来都对赛车类游戏不怎么感兴趣，现在竟然会对这么一款另类赛车游戏玩得爱不释手太反常了。长时间的进行游戏，除了佩服任天堂的创意游戏性外，也渐渐悟出一些关于人生的哲理。

■笑到最后的才是赢家

在下玩"超马赛车"最郁闷的回忆是发生在皇冠大关库巴城堡的赛道上，记得有一回我一出发就抢占先机，利用最初得到的加速道具把所有对手甩开，一路上一直遥遥领先。整个赛程相当顺利，所有对手只能望尘莫及。眼瞅着这场比赛我将毫无悬念的胜出了，偏偏在最后一圈离终点还剩三分之一路程的地方发生了惊人的意外。在我穿过滚动的圆柱来到第一个加速带前遭到一颗蓝色飞龟的轰炸，车子来了个后空翻勉强停在加速带上。这原本不是什么大事，因为第一名肯定难免被这种追踪导弹盯上。之所以说郁闷是因为在我立足未稳，每当遇到这种危急情况，我都会脸色刷白，急得大眼瞪小眼，在小库巴慢悠悠地把我的赛车钓上来这一过程中，眼瞅着路易和托德二人先后疾驰而去。我的车好不容易才被救出来，刚放在平地上，没等我反应过来，伴随着一声熟悉的呵呵声，大金刚从我身边擦身而过，强劲的力道把我的车又撞进了岩浆池中。这一次我，彻底没想法了，到现在我都不想回忆最后我是怎么完成比赛的。本来垂手可得的冠军最后鸡飞蛋打了，真是一失足成千古恨。正应验了那句老话，一切皆有可能，笑到最后的才是赢家。

■不到最后一刻决不放弃

在玩"超马赛车"的过程中，也不是所有的回忆都是痛苦的。和上面提到的郁闷往事相反的是，有很多场比赛的最终结局令人很惊喜。最经典的一场比赛是在彩虹赛道上，众所周知的这条赛道是在所有赛道中最难得一条，很多玩家刚站在起点线上就感到头晕。对于平衡感超差的在下来说，这无疑是最大的挑战。起点指示灯变绿的一刹那，我和其他选手一起冲出起点线，一路保持齐头并进。由于我的耀西驾驶的蛋壳车车身太小，在弱肉强食的第一阵营如履薄冰，我急欲冲上前抢占加速道时疏忽大意，被旁边紧追不舍的库巴飞机赛车机翼扫中，以迅雷不及掩耳之势扔出赛道，消失于茫茫宇宙中。等我被小库巴吊着重返赛道时，整个银河系只剩我一个了，别说第一名了，连第七名的影子也不着了。虽然当时就有放弃比赛退出游戏的念头，但我还是强忍怒火顽强的留下来继续比赛。起先幸运地得到炮弹道具，借助炮弹产生的强大加速度追上了第七名。接下来在艰难的角逐中我处处逢凶化吉巧妙地避开了强者之间的激烈冲突，在最后一圈接近终点时，领先我半个车身的马里奥不幸踩中香蕉皮，而我就在马里奥原地打转的工夫，轻松地超越他冲过终点。直到最后一刻成功上演大逆转，让我如同身临梦境，可这一切完完全全是真实的。惊喜之余不觉感叹世上无难事，只怕有心人。此时此刻我忽然想起《灌篮高手》第八卷三井寿最后的回忆那一幕，安西教练认真平静的告诉三井："永远不要舍弃希望，不到最后一刻决不放弃。"

■我们走得太远了

"超马赛车"最大的精髓在于可以使用各种道具在不同的地形中陷害捉弄对手，从而使游戏产生别具一格的特殊游戏性。我想可能就因为有这种独特的游戏性，"超马赛车"才吸引了对赛车类游戏苦手的玩家？"马车饭"们也是因此才会深深痴迷这款佳作吧？于是在过往的游戏进程中，除了争先恐后的抢冠军宝座之外，琢磨着怎么整人也是大家乐此不疲的活动。"超马赛车"的整人系统也是博大精深的，一千个玩家有一千种整法，几乎每场比赛都可以发生令人想哭又想笑的各种恶作剧。比如说，第一名在狭小的赛道上连续扔下一长串香蕉皮扬长而去，不久将至的第二名在毫无防备的情况下短时间内不停地踩中地雷，好不容易逃离雷区后，第一名早已不见踪影。在那种地形复杂的赛道上更是每一个恶作剧天才大显身手的大好时机，只有你想不到，没有你做不到的坏事。经常会有这种情况发生，当前一个选手利用加速度产生的强大惯性飞跃悬崖时，后面的玩家利用一个红色龟壳轻而易举的将其击落。前者肯定叫苦不迭，而后者就没事偷着乐了。我本人倾向于在终点线上设暗器陷阱，因为我发现玩家们在完成每一圈赛程到达终点那一刻往往是最疏忽大意的，特别是两辆车并驾齐驱的情况下，每个人都只想着尽快冲过终点，在下一圈赛程里创造一个不错的开局。每当这个时候就是我暗中行动的时刻了，我第一个冲过终点线时，会及时准确地在那条有些碍眼的彩带上留下一只香蕉皮。我想所有玩家都一样，在整个赛程中忙于整人，玩得不亦乐乎。可是往往在这种时刻出现的一些意外，令人有些尴尬。那就是在我留下香蕉皮冲过终点时，比赛结束的声音响起。原来我们玩得太投入了，忘记了比赛接近尾声了。虽说得到了冠军，但还是有些别扭，总觉得这个第一是捡来的。我早已忘了身为一个赛车手真正的使命是什么了。就像纪伯伦说过的那样，我们已经走得太远了，以至于忘了为什么上路。　□文/飞死超人

梓



人生仿佛没有了趣味，如今的我们已经无法像从前那样在游戏中寻找那种解脱。老辈人这么说道："PS2的画面的确很优秀，但已经不能回味到FC时代的那种激情了。"而我们这一辈的人就应该这样说了："次世代的主机功能确实优秀，但却给不了我们以前的回忆。"

花开花落，家用机之间的斗争可谓几家欢喜几家愁；而掌机的胜负也是平分秋色。但现在的我们，沉浸于高素质画面和功能的同时，又有谁想起了上一代主机给我们带来的快乐和激情呢？

当我还是6年班的时候，我们一班哥儿们就迷上了那台黑色的大砖头，地点是距离学校不足200米的"新里程游戏店"。"老板，这是什么？""索尼2。"就是这简单的一问一答，使我的人生观完全改变。每到下午5点，我和ww就准时冲向那间名曰"新里程"的游戏店。然后又爽快地把5大洋交给那位大叔。再然后，就是娴熟的开动那名曰"索尼2"的东东。对于当时的我们来说，那一个小时的游戏时间是一天中最享受的时段。

渐渐地，加入我们的人越来越多，而多人游戏的乐趣就更凸显了，尤其是龙珠Z，火影忍者，高达。这些动作游戏不仅成了我们哥儿们那一个小时的主角，还成了我们茶余饭后的最佳话题。但美好时光注定要成为回忆，这些对于我们十分快乐的时光也仅仅持续了一年不到。

"这次就不用收钱了。"能省下5大元，这时我们异常兴奋，但却又夹杂着一丝的疑惑"为什么不收钱了？"大叔叹了一口气"这家新里程，下星期就要结业了。"那一天，尽管没有收钱，但我们却没感到一丝的愉悦。"以后怎么办，我们的游戏就这样完结了吗？"小学毕业后，我和那群哥儿们也各散东西，而我的游戏梦也在父亲的资助下得以延续---买了台PS2。看着家里的PS2，对回忆的痛苦油然而生，也为我的游戏人生得以延续而喝彩。

但2年后第5次游戏界革命却使业界渐渐淘汰PS2。Wii，X360，PS3，次世代主机的出现使得PS2走向它的黄昏。大作越来越少，玩PS2的人也越来越少，镇里的游戏店也渐渐转向高一级主机。按耐不住，于是我也鼓起勇气，走向那久违的游戏店，不过那游戏店不是"新里程"罢了。

拿着x360的手柄，心里却有一种遗憾：也许是长大了，不像以前那样热爱游戏；也许我从头到尾热爱的都不是游戏，而是从游戏中得到的那种激情，那种友谊。我放下手柄，尽管老板说我还有半小时的游戏时间，但我还是纵然离开了游戏店。望着那孤独的天空，我似乎再次感受到鸣人看见佐助背叛木叶，投奔大蛇丸的那种悲痛；也似乎体会到悟空承担拯救地球的重负；也似乎感受到基拉身为新人类而受到的痛苦。但这一切一切，不正是小学时和那群哥儿们的切身感受吗？我们围着游戏机，一起笑过，一起哭过，这一切一切，不正是游戏给我们带来的激情和感动吗？可这，已经成了回忆。

游戏并不在于主机的等级，即使是在PS2，PS，甚至是FC上，我们也能够充分地感受游戏带给我们的快乐。但随着主机的改朝换代，一代又一代的快乐和笑容都被遗忘和抛弃了。游戏，玩的仅仅是它的主机吗？我们喜欢游戏，初衷不是因为游戏能带给我们快乐和美好的时光吗？

真想回到从前，和一群朋友围着ps2，有说有笑，无忧无虑地玩游戏，但这梦想能实现吗？灵魂！我们玩的是游戏的灵魂。

□文/phoebe

豪游根 VOL.12

主持/北斗



微软为美国儿童医院捐Xbox 360游戏机



微软日前表示要与非营利组织“Companions in Courage Foundation”合作，为美国各大儿童医院的游戏室提供数百台Xbox 360游戏机，不过这种游戏机与我们平时见到的Xbox360不太一样。今天，第一批Xbox 360游戏机操作台将进驻摩根斯坦利儿童医院、西雅图儿童医院及地区医疗中心、加利福尼亚Orange社区儿童医院。

摩根斯坦利儿童医院的执行理事Cynthia Sparer表示“非常高兴能见证这个儿童与青少年的兴奋时刻，他们可以打破普通医院的常规，可以在玩游戏的时候交到新朋友。”而微软的副总裁兼Xbox首席官员Robbie Bach则表示，“这个项目的目标是要给孩子们一个开心的机会，让他们成为真正的孩子。”

在这些“特殊”的Xbox 360游戏机上将会有《横行霸道4》、《战争机器》等游戏，并且也会预装Y级（适合2岁以上儿童观看）的电视节目、G级（适合所有年龄段观看）的电影以及E级（适合所有人玩）和E10+（适合10岁以上玩）的游戏。



另外，这些Xbox 360游戏机操作台还可以联网，并配有耳机和摄像头，不过只能连接到儿童医院的局域网，让病人只能通过Xbox Live玩游戏，并且只能与制定的几个美国医院进行语音、文本或视频聊天，这样也就避免了孩子们在医院玩类似于《HALO3》等暴力游戏。



WII的运动游戏可以开发右脑!?

随着任天堂公司发售的次世代主机WII在全球的迅速普及，在这款人气主机上出现的新式游戏也越来越多。其中，充分利用了WII的体感机能实现的新式运动游戏系列就获得了众多玩家的好评。

据悉，有科学家经过研究后指出，经常用左手来玩WII的体感类游戏的人，他的右脑会比一般的人更加发达。这一说法其实很久以前就被证实过了，由于右脑控制左半身的身体,而手是脑部对应的重要位置，左手的运动可以有效地刺激右脑。有意识的调动左手，特别是左手指的运动，可以对大脑皮层产生良性的刺激，是开发右脑一个很有效的方法。由于证实了使用左手做任何运动都是会对右脑的开发有帮助，这自然也就包括了上述的玩WII体感游戏。

联想一下我国目前的教育状况，在绝大多数的中、小学校里，各科目老师们所讲授的知识，大多是通过练习、反复、测试等方法灌输给学生的，而这些方法无一例外只开发了学生们的左脑，而忽视了右脑的开发。如果我国的教育部门能将WII主机引入学校，让学生们通过玩WII SPORTS系列游戏来适当的开发一下右脑，这对学生们的全方位发展也是非常有帮助的。





←↑WII SPORTS系列游戏的专用控制器也越来越丰富了。



学校引进PSP，游戏机成为听力障碍者好伴侣

活用PSP的大屏幕和可读字幕的功能，一种专门为听力障碍者服务的PSP软件应运而生。最近，利用PSP为听力障碍者服务的措施，正在日本东京都的各个障碍学校内实行。使用者都对PSP报以热烈的赞誉，便携、可以轻松读取屏幕上的信息，使得它成为听力障碍者的好伙伴。不过因为使用它与正常人交流，会有一个时间差，所以，这方面还有相当可以提高的空间。另外，字的大小和颜色可以随意调节这一点，在使用者当中也得到很好的评价。



本软件的最初创意者是东京都内的宫下先生，身为手语翻译的宫下，一次偶然的机会，看到很多孩子在玩PSP，于是突发奇想，找到了软件开发者森直之，问他能否以听力障碍者为目标开发一款专门的软件。森直之欣然接受，没过多久，本软件就出现了。经过多次的安装调试，终于在索尼的掌机PSP上试验成功。由于PSP的内置机能比较适合字幕的显示，再加上在NDS主机上开发的产品必须通过一定的配件，很不方便。所以，在谁都能使用这一点上，PSP是最实用的。

去年12月，东京都内的部分学校正式引进了该软件，并送到学生们手中进行试用。老师们一致反应，“比电脑便宜，再加上它的用途不是用来娱乐的，而是作为辅助交流的工具使用，所以，在引进游戏机的时候，老师方面也就没有什么抵触情绪。”在一些为听觉障碍者专门设置的会场中，通常都是用电脑设备来进行辅助，以后有可能被PSP这种更简单更方便的工具所代替。



研究者称用左手玩WII可以提高大脑开发

WII主机以独特的操作吸引了无数玩家，并且不断推出各种健身类游戏，成为将健身与游戏融为一体的代表性主机。随着WII在全球的迅速普及，众多玩家发明出了许多新颖的游戏方式，包括使用机器来代替人手操作手柄，一些厂家也推出了类似的仿冒主机。不过不久前有学者指出，WII主机游戏的运动量并不足以让玩家消耗热量，达到健身的目的。但近日科学家指出：经常用左手来玩体感类游戏，可以对右脑进行开发。左手、左半身器官的运动刺激右脑。有意识的调动左手、腿、眼、耳，特别是左手和左手指的运动，对大脑皮层产生良性刺激，是开发右脑的有效方法。看来WII主机确实对人体有益，对不常运动或使用的部位更是有明显效果。不过游戏虽好也不能痴迷，玩家们还是应该经常走出屋门，在大自然中进行真正的运动锻炼！





↑一个人在家游戏不如大家一起游戏，与同伴对抗的乐趣远超过虐待电脑。



美版《大神》包装出错 封面出现无关水印

美国游戏媒体宣称，前段时间发售的美版Wii游戏《大神》包装上出现美工错误，封面图案中印上了一个美国娱乐门户网站IGN.com的LOGO水印。目前，CAPCOM美国公司已经在官网上发表了关于补救措施的声明。

美版Wii《大神》是CAPCOM美国公司于今年4月15日发售的。发售之后，立即有玩家发现了这款商品包装上存在的问题。在封面上印着的白狼形象嘴部右方，可以看到一个明显不属于封面构图元素的水印。水印并不十分清晰，但如果仔细看，还是可以分辨出行星状的商标图案以及右侧的“IGN”字样，经常上网查阅游戏新闻的玩家立即可以认出这是美国娱乐门户网站IGN.com的LOGO水印。

IGN.com是美国著名的综合娱乐资讯网站，游戏版面中经常放出各种新作图片，图片上都打着代表出处的LOGO水印。不过，美版《大神》属于正式发行的商品软件，发行方在立场上比资讯网站更接近图片初始来源，包装上出现网站的LOGO，这确实有些奇怪。这件事情在网上公开后，立即在美国玩家中引起了不小的波动，很多玩家都戏谑地声称“CAPCOM从网站上盗图当作封面”。对此，CAPCOM美国公司于4月23日在官网上发表了声明，就此事向玩家们致歉。CAPCOM同时表示，会提供三种式样的新包装盒供购买了这款游戏的玩家交换。





←↑出现问题的封面部分，狼头右方的IGN网站LOGO水印只要稍加注意就可以分辨出来。



价值10000美元的红光播放器

索尼引领的蓝光存储媒介战胜HD之后成为了次世代光碟格式的唯一赢家，而其高昂的售价仍然让大多数的用户望而却步。然而近日RED公司公布了一款比蓝光更高级的“红光”超高清播放器，号称“Beyond HD”超越高清，支持4096x2048高分辨率的视频内容。几乎是蓝光1080p分辨率的4倍。

发布的这款Red-Ray播放器采用红光，只支持DVD和双层DVD的视频内容，不支持蓝光和HD DVD盘片，它支持4K（4096 x 2048）、2K（2048 x 1024）和16:9的4K（3996 × 2160）分辨率，同样支持1080p、720p和DVD的480p，还支持播放SD以及CF卡中的视频。这部播放器的售价预计为天价的1万美元，且除了要有支持这种格式的影片外，拍摄这种格式的影像的Red One摄像机也预计在2万5千美元左右，另外最重要的，你还需要一台价位在5万美元的天文数字级别的超高清电视。对于如此一款高端离奇的产品，那些追求超高级享受的有钱公子们是否有兴趣配置一部呢？对了，别忘了向好友们好好炫耀一番哦。



↑不管这片红光真实性到底有多少，超越蓝光的享受都是很诱人的。



漂亮女生亲手制作的马里奥蛋糕!!

任天堂最著名的游戏人物就是超级水管工马里奥，马里奥在全世界都有很多忠实的FANS，当然马里奥的周边产品也非常多。下面介绍一位美女教大家制作马里奥蛋糕。Su-Yin是马来西亚籍中国女生，目前她正在澳大利亚的新南威尔士大学学习。她酷爱烹饪，这个超级精美的马里奥蛋糕就是她为了庆祝同学生日制作的。这个马里奥蛋糕做的实在是很出色，连马里奥手上拿的蘑菇都非常精细，难怪有人称她为“蛋糕女神”。这个恐怕是笔者见过的最漂亮最逼真的马里奥蛋糕，造型十分逼真，非常生动可爱。而且还是个漂亮女生制作，可以看出这位女生也是一位电玩爱好者，有这样的女生真让人羡慕，要是送你一个这样的蛋糕，你能舍得吃吗?





未成年人不得入内！年龄分级制度终颁布

众所周知，在美国和其它很多国家都对娱乐产业实行年龄分级制度。例如我们经常在游戏包装盒上看到的“E”、“T”、“M”等标志，就代表美国娱乐软件分级审查委员会（ESRB）所划分的“全年龄”、“十三岁以上”、“十七岁以上”等年龄分级。不过话虽如此，ESRB作为一个行业自律组织，它的年龄分级制度并没有法律强制性。因此对于很多唯利是图的零售商来说，执行起来往往睁一只眼闭一只眼，即使顾客的年龄并没有达到标准，也仍然可以买到想要的游戏。

近日，美国联邦贸易委员会（FTC）发表了关于未成年人购买超过年龄限制的电影票、DVD、游戏软件等娱乐产品情况的调查报告。报告指出，向比往年的数据，今年未成年人成功购得超过年龄限制的娱乐产品比率有所下降，而其中比率下降最为显著的就是游戏软件，从2006年42%降至今年的20%。著名的游戏销售店Gamestop在这方面成绩最为卓著，只有6%左右的未成年人能够在这里成功“越界”，买到M以上分级的软件。而Hollywood Video则默许了超过40%的未成年人看到“不该看的东西”。



《GTA4》撼动任天堂? 福布斯撰文替老任担心

福布斯杂志日前撰文就《Grand Theft Auto 4》这款只对应X360和PS3两台次世代主机大作，是否会对Wii的销量造成影响，进而威胁任天堂领先地位的问题进行了分析。虽然没有给出直截了当的答案，但文章认为任天堂至少将与4亿美元的巨大蛋糕无缘。



文章认为，《GTA》系列一直是畅销游戏的代表，而《GTA4》也必将延续这一传统，这款游戏的成功将有助于让更多的消费者相信，X360和PS3上今后还将有越来越多的游戏作品诞生。文章还指出，如果说Wii主要面向的是轻度游戏用户，那么当类似《GTA4》这样的游戏在其他两台主机上推出的时候，很可能将造成任天堂核心用户群体的流失。反之，如果第三方在Wii平台上的某款作品能够被证明有利可图，那么再移植到X360或PS3上也并非难事。文章的观点可以被大致概括为如下4个方面：

索尼：赢得了次世代DVD存储格式的竞争，BD对PS3的普及将产生深远的影响。用游戏产业投资分析专家Michael Pachter的话说就是，“BD将会拉动主机销量，或许不是现在，但随着时间的推移其效果将日益明显。”对于《GTA4》这样的游戏来说，其意义体现在容量和高清等方面。

微软：主要目标是打造一流的在线娱乐服务和体验，重中之重是数字下载业务的发展。具体到《GTA4》身上，就是内容庞大的追加下载游戏内容。

任天堂：基本上无缘《GTA4》，原因在于其所强调的表现形式和游戏体验是Wii的机能所无法胜任的。同时，对于其他同类型游戏来说，Wii面临的情况也差不多。

结论：Wii不存在失败的危险，但《GTA4》的成功可能将给PS3和X360这样的主机带来更多生机。

第七回 凛日神子御天阵 天火明名召千煌

我流连舞·无双皆传

神光初现开宇宙，表里山河壮皇猷。凛日神子朝天照，悄然登至白云上。碧空无云万里晴，日上峰头格外明。五色云车驾六龙，青天白日满地红。永受天佑兮，万寿无疆薄海讴；仰赞天业兮，普天辉煌日月倂。 □文/七曜



召唤千煌雷烈的魔法使——ガラシャ



无极天火焚百华，九重寒冰冻三狱。凌波翠羽翔宏名，天武神雷威远扬。**ガラシャ**最初登场于《战国无双2猛将传》中，一出场即是一身西洋魔法使的打扮，身披魔法斗蓬，脚踏魔法羽靴，能使天火，召霹雷，最高称号"天火明名"。天火明名合称天照国照彦火明栉玉饶速日尊，是天照大御神的子孙，传为尾张氏祖神之太阳神。

ガラシャ在《战国无双2猛将传》中乘骑攻击十分霸道，配上放生月毛如鱼得水，更可以在武器上镶上宝珠，附加上马术能力后，更是如虎添翼。她原名明智玉，是明智光秀的三女儿，绝美，她的美丽尽人皆知，有东瀛奇葩之称。天正6年，16岁的玉子在信长的建议下，嫁给了胜龙寺城主细川藤孝的长子忠兴为妻，过着幸福的新婚时光。天正10年明智光秀发起本能寺之变，细川一家陷入了困境。细川家拒绝加入明智阵营，并让忠兴休弃玉子，以示和逆贼断绝关系。不久，光秀战败身死，玉子成为逆臣的女儿，细川忠兴本应杀死她，向秀吉和死去的主公表达忠心，但忠兴深爱玉子不忍下手，于是把她悄悄幽禁在丹后三户野的深山里。天正12年，忠兴和传教士请得秀吉允可，接回玉子，后来又移居大阪玉造地方的新邸。天正15年，在被幽禁期间，她接触了传入日本不久的天主教，取教名**ガラシャ**，意为神的恩宠。美丽，矜持而纯洁的玉子不能忍受逆臣的女儿这个污名。幽禁生活彻底改变了她的人生观。天主教的所谓人类不管何人，在神呵护之下都是平等的，耶稣的十字架可使你赎罪而获得拯救的教诲使玉子看到了希望。她背着丈夫接受洗礼，并被授予洗礼名**ガラシャ**，称为天主教徒。忠兴知道此事后大怒，因为在秀吉统治的时期，天主教被列为邪教而受到国家禁止。忠兴拿刀逼玉子弃教。玉子回绝："惟信仰不能抛弃。"对于妻子，忠兴仍没有把她处死，只因为玉子的美丽和忠兴对她由衷的爱。

数年后，日本历史进入巨大的转变期。在一个时代的末日即将来临之时，两人的夫妻关系也迎来了末日。从战国时代过渡到江户时代的被称为两分天下的"关原之战"决定了玉子的最终命运。关原战前，三成命人把东军方诸将留在大阪城的妻子监禁起来，以期消减东军大名的斗志。在此之前的7月9日，大阪方邀请住在玉造的**ガラシャ**入城，忠兴遣人告诉她："无论发生什么事都不能走出屋子一步。不准其进大阪城去，免得被三成掳为人质！"言中有决绝意，并且吩咐了家臣，如果夫人为敌人所掳，立刻将她杀死以保清白。7月17日，西军五百忽然将细川府邸包围，搜索**ガラシャ**。熟悉《战国无双2猛将传》的玩家一定记得**ガラシャ**无双演武模式的第五关"大阪屋敷脱出战"，此关就是讲述的此事件，虽然游戏中只要击败岛胜猛即可顺利脱出成功，但史实上玉子并没有逃脱悲惨的命运，当时细川邸内的留守家臣率领少数警卫与五百西军激战，明白在劫难逃后，便在**ガラシャ**住屋边放起火来。由于天主教禁止自杀，**ガラシャ**做了最后的祈祷，让家臣小笠原少斋用长刀刺进其胸膛，并把她的遗体用绸帛包裹，撒上火药而后点燃。**ガラシャ**终年38岁，辞世句为"别离时才方知这世间，花亦花来人亦人"。自德川时代以来，玉子作为贞女和妇道的榜样获得很高的声誉，因其对信仰的忠诚而给予很高的评价。无论过去还是现在，她因贞洁和信仰而得到永恒赞扬的位数不多的美女之一。

秘藏武器——神直毘钏&伊豆能卖钏

宿有神直毘神和伊豆能卖神神力的腕轮。神直毘神和伊豆能卖神在日本古代神话中是能将祸事化解、洗涤污秽的神。伊邪那美因为生火之夜艺速男神，烧伤而去世。其夫因十分想念亡妻，来到黄泉国想见妻子。伊邪那美自紧闭的黄泉国大殿的大石门内迎出来，伊邪那岐请她一起回到世上。女神回答："太遗憾了，我已吃了黄泉国的饭食，无法返回你所在的世界。不过，既然你特地来接我，我还是想与黄泉国的众神商量一下，看能不能随你回去。但在此期间你不许偷看。"伊邪那岐等候在石门外，许久不见女神出来，渐渐焦躁起来，举着火把入大殿一看，只见伊邪那美身上爬满了蛆。伊邪那岐见了惊恐万分，拔腿就逃。妻子恼羞成怒派黄泉军追杀，仓惶逃回筑紫岛日向国桔小户的阿坡岐原，在河里沐浴，洗去污垢。污垢沉到河底诞生了八十祸津日神、大祸津日神。为消除此污垢而就诞生了神直毘神和伊豆能卖神。



驾驭天阵的日神御子——卑弥呼



卑弥呼在史实上是垂仁天皇的女儿，垂仁天皇让她保管象征太阳女神的宝镜。"卑弥呼"在古日语中就是太阳女神御子的意思。她一生没有婚嫁，深居宫中，周围有宫女千余人，说她能使鬼道，以妖惑众，这应该就是游戏中将她的武器设计为鬼道炮的根据。铜铎，日本弥生时代的青铜器，流行于弥生时代前期之末到后期，此后即告绝迹。外形如钟，少数内部有舌如铃。铎本为乐器，但当时主要用于祭祀。无双中将古代作为祭祀器具的铜铎，设计为卑弥呼的第一武器，她能操纵具有鬼道之力的铜铎，一次攻击位于远距离的复数敌人，最大数为4的铜铎在空中组成了一道如同星罗棋布的"天阵"，攻如风卷残云，守似北斗天罡。她的第四武器为最强的铜铎"天照"。天照被称天照大御神、天照皇大神、日神等，是日本神话中高天原的统治者与太阳女神。被奉为日本天皇和大和民族的祖先，也是"神道教"最高教主。据《古事记》记载，伊邪那岐尊在逃离"黄泉国"的归途中，于筑紫桔之小门的阿波岐原洗刷污秽时，洗左眼生出一美丽女神。因为女神出生时光辉耀天照地，伊邪那岐尊甚喜，将其命名为天照大御神，送她八尺琼勾玉，并命其司理高天原。天照在高天原开垦田地，传授养蚕、织布技艺，治理有方，使诸神过着安逸和平的生活。天照大神的主要祭祀地是伊势神宫，以八咫镜为神体。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.17

"生存"是《MGS3 的主题，在这款作品中，除了潜入与作战之外还要面对生存这个首要问题，毕竟在战场上，只有很好地保存自己，才能更有效地打击敌人。"医疗系统"也是 MGS3 独有的系统，游戏中，当 SNAKE 面对各种各样的创伤需要进行相应的处理才行，而不再是像以往那样单纯的用体力槽和嗑药来解决。下面，就让我们看看这些"救命宝贝"吧。

解说MGS3独有生存系统 小东西也能够救你一命

救命药剂

○Digestive Medicine/肠胃用药

治疗胃痛（STOMACH ACHES）。在野外甚至只是出门在外的时候都是非常有用的东东，因为许多人的肠胃都非常脆弱，因为水土不服等引起的肠胃不适比较常见。而拉肚子看似没什么了不起，不过"好汉架不住三泡稀"，拉多了一样能要你的命。游戏中自己制作的食物如果携带时间过久的话就有可能变化，这时如果还不知死活的吃下去，就必须得嗑药了。

○Cold Medicine/感冒药

不用说自然是用来治疗感冒（COLDS）的了。关于这个大家都是耳熟能详的，没有什么好多说的，不过值得一提的是，每个人适用的感冒药并不相同，带上对自己见效最快的感冒药才是王道。

○Antidote/解毒剂

治疗食物中毒（FOOD POISONING）。俗话说"病从口入"，在野外，并不是什么东西都能吃的。游戏中经常能够采集到许多小蘑菇，这些蘑菇有的能吃，有的吃下去则能要掉你的小命。

○Blood Serum/血清

治疗动物毒素（VENOM POISONING）。因为背景设定是在热带丛林中，所以游戏的过程中经常会看到毒蛇出没，不幸给其咬伤一口的话就必须马上注射血清进行解毒。好在游戏中的血清属于"万用型"，不管给谁咬了，也是一针下去，立马见效。毕竟游戏不能做得太复杂。



↑ 在MGS3的游戏之中需要根据不同的伤进行相对应的治疗措施才行。

战场生存的小法宝

○Survival Knife/小刀

一把合适的小刀绝对是战场生存必备的物品，早年因为《第一滴血》的火爆，也有许多人将其称为"兰博刀"。另外，瑞士军刀更是在全世界范围内都有着极高的知名度。在游戏中，小刀主要用来剔出体内的子弹（GUNSHOT WOUNDS）和箭矢（ARROW WOUNDS）。当然，平常杀死路上遇到的各种小动物制作口粮来恢复体力也是最为常见的用法。

○Suture Kit/针线包

在游戏中主要用来治疗割伤（CUT）。无论是红军长征的年代还是现代化的军队中，针线包一直是军队的野外必备品。像SNAKE这样的特工，独自进行潜入作战，特别是丛林潜入这样有很强野外生存性质的任务，针线包除了可以用来缝合伤口之外，还有许多衍生作用。现代针线包的功能已经不仅是原来单纯的缝缝补补，针不但可以挑刺，更能在有些时候弯成鱼钩，改善伙食，甚至是救命。

○Bandage/绷带

绷带在游戏中的主要作用是用来治疗烧伤（BURNS）、割伤（CUT）、枪伤（GUNSHOT WOUNDS）和骨折（BROKEN BONES）。绷带根据不同的阔度及质料，以处理不同面积及种类的损伤。一般有纱布绷带、弹性绷带和三角绷带。纱布绷带适用于处理一般伤口，主要作固定敷料之用，弹性绷带具有弹性，除应用于处理伤口外，更可应用于处理一般拉伤、扭伤、静脉曲张等伤症，以固定伤肢及减少肿胀；三角绷带：三角绷带可以全幅使用，或折叠成阔窄不同的绷带，通常作手挂使用，承托上肢。通常情况下，野外作战中以后两者更为常用。

○Styptic/止血剂

主要用来治疗割伤（CUT）和枪伤（GUNSHOT WOUNDS）。止血剂是战斗中必带的药品，需要注意的是，根据受创部位不同，伤口大小深浅以及血流量的大小需要分别采取不同的措施或是进行综合处理，并不是说止血剂就是万能的。配合其他物品，例如绷带以及正确的压迫止血方法才能达到更好的止血效果。

○Disinfectant/消毒剂

主要用来治疗割伤（CUT）和枪伤（GUNSHOT WOUNDS）。消毒剂主要是用来针对外伤这类伤口容易长期暴露在外，容易与病毒细菌等有害物质发生接触或是已经发生接触的情况下进行消毒，防止伤口的感染与进一步恶化。

○Ointment/烧伤药膏

主要用来治疗烧伤（BURNS）。针对烧伤，一般处理原则为保护创面，减少渗出，预防和控制创面感染，选用适当的创面外用抗菌剂，尽快地清除失去活力的组织，并立即用各种方法封闭创面，积极预防烧伤后期瘢痕挛缩畸形，争取最大程度地恢复功能和外貌。同样烧伤的处理也需要配合绷带进行包扎处理。

○Splint/夹板

不用说，夹板的作用就是治疗骨折（BROKEN BONES）的了，一般情况下，需要将绷带和夹板同时使用才行，而且确切的说，这样只是对骨折进行固定作用，并不是真正的"治疗"。用夹板固定的方法根据受创部位的不同有所区别，例如腿部骨折可以用门窗的框架、树棍等制成简易夹板，还可以用伤员未受伤的腿充当夹板，胳膊骨折的夹板可以用木板、木棍等材料先将胳膊固定，然后再将骨折的胳膊和身体绑在一起。绳子应束于胸下，不应捆绑太紧，以保持血液流通，使伤员感觉舒适。

○Cigar/雪茄

用于赶走水蛭（LEECH）。水蛭多生长在丛林、稻田、池塘、沟渠、河流等处，被水蛭叮咬时千万不能用力硬拉拔掉，因为越拉水蛭的吸盘（口器）就吸得越紧，一旦水蛭被拉断，这易使水蛭的口器断留在伤口内并容易引起感染、溃烂。对付水蛭，除了可以像游戏中那样用燃烧着的香烟烫下来之外，也可以用肥皂液、食盐或浓盐水、烟油、酒精、陈醋、石灰、辣椒粉等滴撒在虫体上，使其松脱自行脱落。

挥舞着菜刀，呐喊着冲锋，将我看到的猎物统统斩杀掉！ VOL.15

Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

奇面族——俗称小菜刀，这个攻击力与个头不成正比的小家伙在游戏中没少给各位猎人们带来麻烦。在《2G》中作为BOSS正式登场的奇面王更是既搞笑又强大。这也证实了那句话——怪不可貌相…… □文/龙马

怪物猎人的传奇世界（七）——荒蛮的奇面



兽人族在世界各地都能看到他们的身影，他们有着人类儿童般大小的体型，和与人类近似的社会生态。与其他怪物相比，兽人族虽然不具备发达强大的肉体，也不拥有自由的飞行能力，但他们依靠自身相对聪明的智慧与高度团结的群体结构在这个世界占有了一块属于自己的领域。与人类的不断接触和交流，也让他们逐渐拥有了更多的生存道路。

擅于拟态的小猎手

一种喜欢戴着奇妙的面具，被称为奇面族的种族。通常的奇面族都戴有如南瓜一样的圆形面具，还存在有将特异形的面具像头冠一样戴在头上的头目级奇面族，被称为奇面王。作为兽人族的一种，他们的外貌更接近于人类，在学术上的分类尚还有待研究。和猫人族等常见兽人族不同，他们并不是一种对人类友好的种族，目击案例也不多，所获得的情报相当有限，这些都是对其的调查研究进程迟缓的原因。奇面族通常都喜欢洞窟及密林等阴暗的场所，头上顶着石块或蘑菇等东西隐藏在地下，这种拟态之巧妙，如果不留意细心观察很难发现他们的踪迹。就这样潜伏于地下，并不时观察周围的情况，捕猎附近通过的小动物是其主要的活动方式。拟态时察知周围环境的手段在学术界有着各种说法，不过运用听觉或嗅觉等视觉以外的手段是一种共识。奇面族狩猎用的工具是其手上持有的武器及随身携带的各种道具，催眠弹等神经性毒气和比飞龙利爪都要锋利的刀刃让熟练的猎人也为之头痛，因此而受到致命伤甚至丧命的人不在少数，特别是不幸遭遇到多只奇面族的场合，相比冒着生命危险与之交战，暂时撤退等待机会更明智一些。

流传在奇面族之歌

曾经有猎人击退奇面王之后，在其逃走的地方拾到了一张乐谱，上面记载着一些像音符的符号，身为歌姬FANS的他将这张乐谱带回了城里，交给熟识的歌姬进行识别。在这之后通宵乐谱的歌姬顺利地将之翻译，并把它作为曲子唱了出来，在场的人们听到后都认为是首非常奇特的歌曲，而旁边正在打杂的白猫族艾路听到后则表现出特别的兴奋，这首由奇面王留下的曲子在同为兽人族的艾路看来具有着很特别的意义，用它们的语言来讲是寄托着对自己土地的热爱之情。这张乐谱已经作为了解奇面族文化的贵重资料上缴给了学术院，进行深入研究。此外，在同为兽人的艾路当中存在着一些能与奇面族进行沟通交流的人，学术院方面也考虑到了这点，开始邀请一些知识丰富的猫人族参与到了这项研究当中，希望能逐渐解开藏在奇面族身上的一些奥秘。

王冠一样的烧肉架

奇面王逃走之际，从头上掉落的头冠与街上道具店贩卖的烧肉架是同样的东西，而奇面族并没有在人类的村镇街道出现过的记录，因此推测是从猎人们的狩营地拣来的。为什么会将这种东西放在头上当作头冠还无法得知，不过对于有着喧哗倾向的奇面族来说，也许没有比头上燃烧着熊熊火焰更为华丽的装饰了，这样也就很容易地表明自己身为王者的身份。

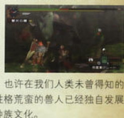
特异的面具

和奇面族遭遇时，最引人注目的就是他们戴着的各式面具，根据目击者称，奇面族不戴面具时的面孔看起来是很可爱的，而这些各色各异的面具在仔细观察下能看出各中微妙的表情，从种种迹象来推测，奇面族之间是存在着一定程度的社会层面的环境，也证明了它们拥有着很高的智商。面具形状各异不统一的原因也是众说纷纭，有说奇面族性格随散，仅仅是因为“喜欢什么就用什么”这样简单的说法，还有人认为面具的大小厚度不同是为了补它们各自不同的感光视力（就像是人类的眼镜），到底是哪种还无从判断。唯一可以确认的是，身为首领的奇面王所戴的面具，是有着与其他奇面族更为奇特的形状，除了表明其首领的身份外，还起着对敌人更为有效的威慑力。



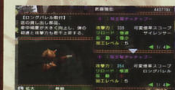
树海深处的奇域

奇面族从很久以前就有着零零散散的目击报告，由于它们擅于伪装，又很少结伙出现，所以对于这种奇妙生物的居住场所一直都无从得知。而在近期随着学术院研究的深入以及猎人工会的不断探索下，在茂密树林从生的树海地带深处，发现了大量奇面族出没的据点，隐藏在洞窟黑暗角落，表面被树叶藤条所掩盖的洞口后面，存在着一座有着奇特风格的建筑物，形状大小与猫人族的猫人之里近似的绿色村落型建筑，周围胡乱堆放的生活用具和废弃物，都表明了这里即是奇面族有组织的聚居场所，而这也证实了之前学术界所猜测的奇面族社会层面的东西。以此看来，也许在我们人类未曾得知的领域，这种身材矮小性格荒蛮的兽人已经独自发展出了属于它们自己的种族文化。



Check! 武器鉴赏系列

咒王弩チャチャブー



●轻弩，上弹速度快，反动中等，灭龙弹速射



远程系武器在团队战中能发挥出其最大的优势，其中灵活的轻弩无论是攻击输出还是辅助打状态弹都体现出很高的价值。这把由奇面族素材打造的咒王弩虽不及幻兽弩和祖龙弩那样的强悍，但其具备的灭龙弹速射功能可算是弩中独一无二的，并且用它来打睡眠弹配合大剑眠斩效果也非常不错。此弩拔枪上弹射击时都会发出奇面族的叽叽声，很有意思。

机战犯必看的机器人研究所 VOL.7

机战FAN专栏

本次介绍的是R-刃和它的改良型，这架机体虽然是属于量产型，不过在游戏中却表现出了不输给R-1的强劲实力。尤其是在PS2版《机战OGS》系列中，貌似又比GBA版的强了不少。也许，R-刃变强的原因，正是由于从武器上来看R-刃其实更适合隆盛的驾驶风格吧。 □文/零羽

ROBOT COLUMN

机体解说：R-刃

机体简介：首先来说说本次要为大家介绍的这架机体的译名吧。此机体的日文名称为“**アルブレード**”，即英文的“R-Blade”。开头的第一个字母“R”，代表了它算作是R系列的其中一员，而后面的“Blade”最初的原意是指“比较锋利的叶片”，后来渐渐的变成了“具有锋利刃部的物体”的意思（即，刀刃、刀片等）。所以综合起来本机体的中文名称就可以翻译成“R-刃”了。

R-刃是由毛氏重工以R-1的战斗档案为基础开发出来的简易量产试作型PT。毛氏重工一共生产了3架测试型R-刃，其中的3号机分配给了极东支部SRX小队，由伊达隆盛来担任测试机师，并进行实战的资料收集。而大家在游戏中看到的R-刃就是这架被称为T型的3号机了。

作为R-1的量产测试机，R-刃无论是从外形还是基本武器装备上，都与其十分相似。抛开机体涂装不说，R-刃除了在头部还算是有比较明显的变化之外，身体的其它部位几乎与R-1是同一个模子里刻出来的（偷工减料？）……而在武器方面，R-刃仅仅继承了R-1最基本的武器——头部机关炮“**バルカン**”和连射手枪“**G・リボルヴァー**”。从R-刃装备的这两件武器上也能看出，其实它就是个“地道”测试型机体，原本就没有打算去让它参加实战，否则，靠着只能发挥出威慑效果的“**バルカン**”和威力不高的短射程武器“**G・リボルヴァー**”，别说是对付敌方主力部队了，就是面对量产型的杂鱼，也不好说到底是谁胜谁负……

当然了，上面说的只是设定，在游戏中隆盛驾驶的R-刃3号机还是很“勇猛”的，完全没有像上文中描述的那么“弱”……要说这就是所谓“设定与现实的差距”，也不是完全的正解，原因如下：首先，SRX小队要来的这架T型的R-刃3号机是进行了接近战能力特殊强化的机体，其次，在机体的驱动、操作模式等等方面也针对测试机师“伊达隆盛”进行了局部调整。另外，在武器装备方面也为隆盛这个热血男配备了极为符合的武器——**ブレード・トンファー**（说起这件武器，在游戏中它的实用性甚至超过了R-1的“T-LINK**ナックル**”……），还有从DC的量产里昂系机体上面拆下来的中、远距离射击武器“**G・レールガン**”。所以R-刃在综合能力上超越一般的量产型机体也就是变成很正常的了。

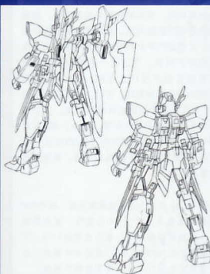
下面来分析一下游戏中的R-刃。基本资料上就不多废话了，能力如下表。R-刃的改造费用合计为301000。在完成全段改造后的附加奖励中，除了标准的最大HP+10%or最大EN+10% or运动性+10% or装甲值+10%之外最后一项是很鸡肋的W**ゲージ**+30……所以，还是强化运动性更为合适。

机体资料 机体名 R-刃

出自	原创PT系
分类	量产试作型PT
生产类型	试作机
形式编号	PTX-014-01 / 02 / 03
全高	18.2m
重量	45.8t
动力	核融合引擎
生产厂商	毛氏重工
主驾驶员	伊达・隆盛、阿拉德・巴兰伽
标准武装	**バルカン**
	G・リボルヴァー
	G・レールガン
	ブレード・トンファー（3号机专用）

武器名称	バルカン炮	ブレード・トンファー
武器分类	射击	格斗
特殊属性	无	バリア贯通
所属类别	P	P
攻击力(基础/最大)	1000/3500	4200/6100
武器射程	1	1-4
消费EN	无	无
残弹数	20	无
必要气力	无	无
命中率	+30	+40
CT补正	+20	+35
地形适应	空A陆A海A宇A	空A陆A海A宇A
改造费用	110000	165000





机体资料 机体名 R-刃・改

R-刃・改算是比较特殊的机体了，说它特殊，不仅是由于它只在《第3次机战α》中登场过一次（稀少种？），主要是因为R-刃・改的追加零件非常有意思。在R-刃的基础上追加的零件共有3大件，分别为隼（ビルトビルガー）的可自由分离式装甲（ジャケットアーマー）、里昂系的特拉斯引擎（テスラ・ドライブ）以及守森者（シュッツバルト）的激光加农炮（ビームキャノン）。将这些“东拼西凑”的零件拼到一起就诞生了这架很强大的改良型机体。

在游戏中，隆盛等人的SRX被击破后，R-刃・改就成了R-1的替代品。说到这里，让人想到了一个“传说”，据说当年在开发《第3次机战α》的时候，眼镜厂原本是想安排由ART-1登场，让此机体来取代R-1成为隆盛前半段的专用机，不过后来寺田决定必须要将与“RXR计划”相关的机体保留到《机战OG》系的作品中（也就是去年发售的《机战OGS》……），但是，这样一来原本预定登场的全新机体就少了一个，为了弥补这一缺陷，于是就临时策划出了这么一架代替ART-1在《第3次机战α》中登场的机体。虽说上述的这些只是个未经证实的传闻，不过仔细参考一下R-刃・改的设定后，倒也还是有几分道理的……

出自	R-刃・改（**アルブレード・カスタム**）
分类	产试作型PT
生产类型	试作改良型机形式
编号	PTX-014-03C
全高	22.9m
重量	56.8t
动力	核融合引擎
所属	地球防卫军极东支部SRX小队
生产厂商	毛氏重工
主开发者	卡克・哈米鲁
主驾驶员	伊达・隆盛
标准武装	**バルカン**
	G・リボルヴァー
	G・レールガン
	スプリット・ビームキャノ
	ブレード・トンファー

ROBOT COLUMN

龙哥热线

实践告诉我们：去星巴克这种国外是小茶馆国内是高级场所的地方不玩PSP玩NDS的话，是装不了小资的。

→ 五一劳动节劳动了一整天的龙哥 ←

龙哥，我又来给你添麻烦了，《恶魔猎人3》无限魔人的衣服怎么得啊？（重庆 朱康伟）

其实，如果用秘技的话可以一次性开启所有隐藏要素，也就是L1L2R1R2四键齐按后狂摇俩摇杆的秘技。不过既然你问到了，龙哥就把正统开启这些隐藏服装的条件也说一下吧。例如你所说有无限魔力的“Super Dante”（超级但丁）的开启条件是完成DMD模式；另外，不穿上衣的但丁“Coatless Dante”开启条件是以Easy或是Normal难度将游戏通关一次；DMC1的但丁“DMC1 Dante”的开启条件是以Normal难度将游戏通关一次；传说中的黑骑士“Legendary Dark Knight”以及DMC1中不穿上衣的但丁“DMC1 Coatless Dante”的开启条件是以Hard难度将游戏通关一次。

龙哥好，小弟第一次给你书信。请问在PS2里有没有《灌篮高手》的游戏，在PS2里有几个《怪物猎人》作品。（西藏 洛呆欧珠）

PS2上并没有《灌篮高手》相关的游戏，实际上，《灌篮高手》的游戏版作品数量非常之少，GB上在95年3月17号发售过一款《灌篮高手2》，SFC上93年发售过《超级灌篮高手》、95年2月24号发售过《灌篮高手2》、95年10月27号发售过《灌篮高手SD 热身！》。可以看出，相关的游戏作品主要集中在上世纪九十年代，也就是动漫最火的时候，至于近些年来则基本趋于平静了。至于PS2上的《怪物猎人》系列，则一共发售了3款。分别是《怪物猎人》、《怪物猎人G》以及《怪物猎人2》，说起来，95年PS2上《怪物猎人》第一作发售的时候就已经获得了许多玩家的青睐，之后经过几年的发展和进化，如今再配合上PSP掌机的便携性以及方便的联机对战乐趣，已经将其打造成一个有着超高人气的游戏系列了。

↑《灌篮高手》虽然动漫很火，但游戏版本却出乎意料的少。

敬爱的龙哥，近来遇到了很严重的问题，联网上也无法解决，故请求龙哥帮忙。1、《大蛇无双》PSP版甄姬、马超等人明明达成了条件，明明发出了共同作战宣言，为什么就不能用他们呢？2、玩《怪物猎人P2》时，两次存档损坏不可用，为什么啊？我什么也没做。3、《口袋妖怪》里游戏机厅的3D龙，是不是只能靠刷硬币换，有没有野生的抓呢？（江西东乡 乐源）

1、甄姬的出现条件是魏第6章外传：妖术兵长6人及伪曹丕击破（之前不能先杀死风魔）；马超的出现条件是战国第2章结束的时候民无一人败走并逃跑成功，当然马超也不能败走。2、对于PSP游戏存档出现损坏的情况，其主要有以下几种特征：在存档管理的模式下看不到游戏存档图标，只能看到一个“No save data”标记的空图标；进游戏后无法正常开始游戏，会显示一串字符——800XXX，这串数字说明游戏记录无法正常读取，重新建档后游戏回复正常；游戏存档经常损坏。之所以会出现这类问题，一般是由于以下几种原因：记忆棒质量问题，这个不用多解释了吧，换行棒肯定不会出现问题，不过现在大部分的组棒质量也还是比较凑合的（说实话市面上大部分都是组棒）；卡中同时存有ISO和CSO格式的游戏，在ISO格式怪物猎人记录退出后，再玩CSO格式游戏，并且记录，ISO怪物猎人版本随即出现坏档现象。所以最好只使用一种格式进行游戏，如全部是ISO或CSO，则无论游戏互玩都不会有影响。3、是的，3D龙是彩虹市的电玩中心的奖品，需要用9999枚硬币去兑奖中心换。

想请教龙哥，PSP有没有出使命召唤的游戏，我很喜欢第一人称视角的。谢谢！（广东汕头 陈柏宇）

有一款，那就是去年3月13日在PSP上发售的《使命召唤·胜利之路》。PSP上的多数FPS游戏由于机能的限制，画面不是很好，用家用机制作FPS游戏本身就相当困难，在掌机上制作FPS就更加不易了。由于使用按键瞄准无法精确定位，所以本作采用了模糊定位系统，玩家只要将准星移到接近敌人处就算是瞄准了。游戏采用了一定程度的自动瞄准。考虑到这种系统会降低难度，厂商方面加强了与敌人遭遇战的紧张感，也就是说，敌人的数量会很多。在游戏中，玩家将会扮演三个国家的士兵，分别是82空降师步兵，加拿大第一军团步枪兵，以及英国伞兵团突击队员。扮演不同的士兵会有不同的任务展开，总共有13个任务。游戏中有很多用强力武器战斗的场面，也有狙击战、空袭等。本作支持adhoc多人模式，可以6人玩，包括死亡竞赛、夺旗、占山为王等模式。总体来讲，这款PSP上的使命召唤并不算出色，整体质量是比较一般的。

↑PSP上的这款“胜利之路”老实说素质并不算高。

龙哥，最近小弟打算入手一台9万型PS2，请问9万型与7万型有什么区别吗？主要是散热性能还是不能玩太长时间吗？望龙哥尽快回复。感谢不尽！（福建福州 林毅）

9万系列的PS2与7万系列的相比，在外形尺寸上完全相同，但是在重量上会略轻一些（前者重量大约为720克，后者主机+电源的重量大约为750克）。9万系列与7万系列的主机在性能方面基本相同，而通过主机各部分设计的改良实现了总质量的轻量化，特别是之前一直是外置的AC电源适配器终于实现了主机内置。机身编号后的最明显的改进除了体积缩小至一本32K书本那么大之外，9万系列PS2的读盘速度与7系列PS2读盘速度相同。机身中央的盘片舱盖边缘处，以前的磨砂装饰线条已经消失不见，取而代之的是上盖面板全部采用钢琴烤漆，并且出厂时的密封保护贴膜还吸附在面板之上。铭文右上角浅色文字采用特殊油墨印刷，实为机身螺丝保护封签，如果被拆开动过手脚的话，浅色文字就会破碎变色，之前在PSP主机电池舱盖处也采用了类似的防护措施，不过这一点对我国大部分玩家而言似乎没什么作用。相对来说9万系列的光头不容易烧，不过，如果加直读的话，9万系列的机器组件比较密集，直读可能对机器有一定隐性伤害。还有，和7万系列一样，9万也是110V到220V的电压，推荐购买90006。之于散热性上面，两者没有什么区别。

龙哥好，小弟有几问题想麻烦龙哥：现有PSP摄像头价格是多少？390元值吗？请龙哥推荐几款极限运动游戏？本人是机战FAN，可是我那新版PSP玩机战MX的进去时黑屏，改引导模式也不行，请龙哥帮助解开谜题。（北京 何纪元）



现在也差不多是这个价，便宜不了多少。PSP专用摄像头可以置于PSP主机正中上方，能够拍摄静态图片和动画。其静态图片解析度提供了480×272以及640×480两种，动画则是PSP屏幕的标准解析度（480×272），可以达到每秒30帧的画面。用摄像头拍摄出来的画面还可以添加各种特殊效果，总共有74种效果可以选择，并且可以添加背景音乐。动画除了可以在PSP上播放，也可以用AVI的格式输出到电脑上播放。PSP专用摄像头的有效像素为131



↑PSP上的极限运动游戏不少，玩起来也都是比较爽快的。

万，实际记录的像素根据所使用的软件而不同。摄影距离为40cm以上，微摄模式下为7cm，使用数码变焦。记录形式分为静止JPEG，动画Motion JPEG等形式。PSP摄像头还搭载了单声道麦克风，可以进行录音。其尺寸为45×27.3×16mm，重量仅为15克。至于值不值，这个问题就看你个人了，龙哥只能说编辑部里只有小沛一个人买过这玩意，而且如今已经很少玩那个了。极限运动游戏，你问的是PSP上面的么？其实还是有不少的，例如著名的“托尼霍克极限滑板”系列就有在PSP上推出过第8代，此外值得推荐的还有《自由奔跑（Free Running）》、《戴夫米拉 自行车越野挑战赛（Dave Mirra BMX Challenge）》和《沙滩机车赛专业版（ATV Offroad Fury Pro）》等等。这里面特别值得一提的是《自由奔跑》，“free running”，又称parkour，是一项街头疾走极限运动，配合猿猴一样的灵活攀爬，把一切楼层、废弃的房屋、高山、树干当作自己疾走的对象，飞檐走壁，悬空翻转。这项运动的热衷者们把它看成是一种青年亚文化所倡导的生活方式。Parkour一词来自法文的parcour，有“超越障碍训练场”的意思，Parkour的动作追求的是出其不意的效果，往往超出了常人的想象。不知道大家有没有见识过现实中的free running，确实是相当之酷！最后说一句，极限运动这玩意，还是得在现实生活中去真实体验才能明白其精髓，不过对于大部分人而言，这种高风险同时对技术要求也非常苛刻的运动，或者还是在游戏中体验来得安全一些。PSP版“机战MX”黑屏的问题，应该是因为你下的那个是RIP版的ISO，注意就连850MB的都是RIP，RIP掉了部分动画及语音，如果不设置禁止播放动画在游戏里会出现黑屏的情况。所以最好去重新下载一个原版的ISO，应该就OK了。

龙哥，在下想请教几个问题，1、《怪物猎人2》里的江波村它有一个矿坑，矿坑里有一把剑怎样才能把它拿下来。2、《怪物猎人2》里有一个技能广域化+1是什么意思？3、片手剑券有什么用？（四川乐山 赵书鑫）



1、还早着呢，如果你是按正规流程进行游戏的话，那么此时的你还无法拔出此剑，需要继续发展流程，等你能够把龙山的龙灭掉的时候也就差不多能拔出此剑了。具体来讲，是因为要拔出这把剑需要坑道3级，打完老山龙后，升级完锻冶屋后会随机遇到一个老爷爷，获得勇气之证才能拔剑。2、广域化+1的作用是草药、回复药可以使同伴回复自身2/3的体力、种子1/2的效果、解毒药完全效果；而其高级版本“广域化+2”是使用以上物品时同伴可以得到和自身100%的效果。3、片手剑券是用来打造一些特定装备的时候使用的。

有问必答的龙哥！请你提示我GBA版《铸剑物语2》通关后新地图中，机械迷宫的BOSS在哪？通信机该放在哪？怎么使用？

（云南昆明 梁泽龙）



其实在正篇中每一关都有一个隐藏迷宫，在打过迷宫第六层的隐藏BOSS后，会掉下一个关键道具，这个道具是开启下一个隐藏关的钥匙。机械迷宫的BOSS在地下8层，并不难找到，将其击败后可以得到“迷のボックス”，这个东东可以反复打。关于通信机的问题，想要保留通信机的话，就必须在解开魔刃的封印时作出适当的暗示，要暗示到召唤兽表示“！”才可以，而且之后不可以再暗示了，不然通信机会坏掉，而且不同召唤兽需要的暗示次数不同，例如レキ要暗示3次，而アーノ则要暗示4次。通信机得到后直接使用即可，是用来进行通信对战的。

《皇牌空战6》什么时候出PS3版的啊？出PS3版的时候还是只有3架飞机以及最高hard难度，依靠万恶的付费下载来增加喷漆、飞机、关卡？（四川德阳 陈方韬）



具体发售时间还未定，不过已经可以确定《皇牌空战6》并非如之前所说的那样是“XBOX360独占游戏”，而是一款“限时独占游戏”，也就是说，360版的《皇牌空战6》只是“独占”一段时间，过了这段时间之后，还是会推出PS3版的。说起来，这一招似乎以前用得更多的是在那些“PS3独占游戏”身上，想不到如今微软也有被反戈一击的时候……虽然还无法确定PS3版的具体发售日，不过可以肯定的是PS3版极有望加入一些新的要素并且在游戏素质上进一步的提升。考虑到NAMCO作为PS/PS2时代SONY的重要软件盟友之一，忽略PS3平台本身就是一件不太现实的事情。至于网络模式方面，具体的下载方式目前还不清楚，不过免费的午餐这种好事，基本上还是难以指望了。之前360版可以免费下载的有Mirage2000-5 -SCARFACE EMBLEM-，需要付费下载（200点数）的有F-22A Raptor -MOBIUS-、F-15E Strike Eagle -CIPHER-、F-15E Strike Eagle -PIXY-、A-10A -XMAS-；需要付费下载（400点数）的有F-117A Night Hawk -THE IDOLMASTER YUKIHO-。星井美希以及《偶像大师》的角色也是新的涂装。另外还有不是可供下载的联机任务。



↑通过XBOX LIVE，玩家可以购买特殊机体、涂装以及开启新任务。

龙哥：你好，我是第一次留言请龙哥回答。1、长期不用PSP的时候，UMD一直在里面，对小P有伤害吗？电池应充满电还是用完电，用拿出来吗？2、自己在家怎么升级啊？（我自从买上小P以后，从未升过级，用的是3.40的）初次请教，请龙哥一定回答，谢啦！（内蒙古包头 刘志伟）



1、这个无所谓的，如果你用352可以拿出来了，需要的时候再放进去。如果是老OE，比如303，还是放进去吧，玩游戏多数需要。实际上，现在绝大部分人玩PSP游戏用的都是记忆棒，UMD顶多也就是在部分时候起个引导盘的作用，长期放在里面也无所谓。至于电池的问题，可能你没有表达清楚，不过在实际使用中，一般都是将PSP的电池用到指示灯变红，剩余电量很少的时候插上电源进行充电，可以边充边玩，也可以关机充电。当然不用将电池拿出来，拿出来怎么充？2、基本流程就是从网上下载升级文件，然后在ms0/psp下新建文件夹update，再把文件放到update里面，到psp的game就能看见图标了，之后进入升级即可。以前科普园地栏目也多次刊登过相关的详细教程。

新版PSP死机需要按10秒强制关机时，会出现“爆鸣声”（不太会形容，就是哨一下）同时左侧的wifi那个绿灯会亮一下，好像以前也有人问过。不知原因是什么。

（河北廊坊 杨鹏达）

这个是正常情况，不用因此担心。龙哥问过编辑部里拥有新版PSP的诸位同仁，他们的情况也和你描述的差不多，不过你所说的“爆鸣声”可能稍微夸张了点。说起来，如今PSP在中国的普及速度还真是相当之快，特别是新版的PSP出来之后，愈发轻薄的体积再加上其丰富的多媒体功能，连许多非玩家也都买来作为日常休闲娱乐的一项工具了。

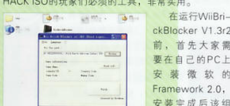
Wii去升级拒绝双频 变伪装欺骗小Wii

Wii的旋风让你欲罢不能了吧，使用日版主机的你是否再为某些讨厌的美版游戏附带的升级程序而让自己的小Wii变成了砖头呢？是否因为那些令人羡慕的美版游戏自己的主机却无法运行而倍感焦急呢？让我们一步步地解开这些曾经困饶无数玩家的难题吧！

□文/WiiBBS.com 盐甜葱

软件 入门篇：升级傻瓜软件 WiiBrickBlocker V1.3r2

进入08年后，越来越多的针对修改ISO的工具也在广大爱好者和论坛之间流行开来，这其中不得不说的就是一款名为WiiBrickBlocker的去ISO升级程序的傻瓜软件。大家都知道，让Wii强行读取跨区域的刻录光盘是可能的，但若该光盘检测到主机的固件版本过低，就会在运行游戏前提示玩家们利用光盘内附带的程序升级主机固件，运行后的情况很可能使得玩家的Wii主机由于强制载入了相冲突的程序而变成无法运行游戏的摆设，或者成为不能进入系统设定的半砖，因此在运行有提示升级的非本区光盘前一定要进行预处理。这款WiiBrickBlocker就应运而生了，该软件于08年推出了最新版的WiiBrickBlockerV1.3r2，这个版本可以针对双层的DVD光盘镜像文件去升级，并且使用方法也非常简单，在经过众多网友的实际测试后，软件的稳定性能也得到了大家的肯定，因此是一款非常适合初学HACK ISO的玩家们必须的工具，非常实用。



在运行WiiBrickBlocker V1.3r2前，首先大家需要在自己的PC上安装微软的Framework 2.0，安装完成后该组件将在电脑中进行相应的配置，提供一些供WiiBrickBlocker V1.3r2运行时使用的库文件，接下来我们就可以使用WiiBrickBlocker V1.3r2来处理一些有升级文件的ISO了，建议所有玩家在运行不能肯定是否有升级文件的跨区游戏时预先使用WiiBrickBlocker V1.3r2来对ISO进行操作。打开WBB 1.3r2后，选择语言根据自己的习惯设置为法语或英语，设置好后选择路径打开需要进行修改的ISO，点选"Read info"可以看到该ISO所附带的厂商信息等，之后选择"Patch"进行去升级操作，完成后就可关闭软件。我们使用带有升级程序的游戏《野生大地：非洲之旅》进行测试，运行WBB去升级后能够顺利的在3.1J+D2CKEY的日版主机上顺利游戏，无需升级。



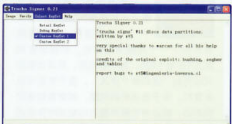
↑使用WBB去升级后能够安全地在日版主机上玩美版游戏。

该软件的操作非常方便，但目前不能支持所有的游戏，并且由于其过于傻瓜化的操作也让玩家们探究ISO结构，以及去升级原理不甚明了，并且某些游戏在去升级文件后会出现死机、花屏等无法正常游戏的情况，不少游戏甚至不能运行，因此WBB对于大家的上手保护Wii，防止双频变砖是非常值得推荐的，但希望进行更深入研究的朋友们就需要跟随我们下边的文字来打开ISO这个神秘的镜像了。

软件 进阶篇：开启神秘镜像的钥匙Trucha

该软件是目前最为流行的可视化开启ISO的实用程序，使用这款软件可以很清晰地看到Wii专用ISO镜像结构，并且能够在修改文件后重新将ISO封装，顺利地实现文件替换或修饰等，熟练使用后还能够去除升级文件和垃圾文件，实现ISO封装后压缩瘦身的功能，具有极大的可扩展性，作者开放了源码，能够让众多熟悉软件编程的高手们对其进行修改，使得DIY其乐无穷。

首次使用Trucha时，软件需要注册信息，运行wiikeyset.reg后将文件注册到注册表，就可运行Trucha了，初次使用时还需点选"Select KeySet"，定义为"Custom KeySet1"，这之后就可以打开需要查看的ISO文件了。



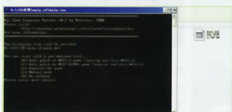
↑ISO若能成功打开将显示"Image opened successfully"，目前仍有不少游戏不支持使用Trucha打开。

打开ISO后可以看到ISO主要由两部分的PARTITION组成，目前大多数Wii的ISO也按照这个架构进行延展，某些特别的游戏拥有三个PARTITION（例如《Wii Fit》），而部分游戏也有自己独特的架构（如《死亡之屋2+3》），只要该游戏支持Trucha，我们就可以打开它进行分析和RIP了，对于不喜欢进行程序分析的朋友们来说，这个软件是否仅仅是个参考呢？答案当然是否定的，我们需要利用Trucha来实现欺骗小Wii的把戏，让包含有多种语言的ISO或者包含有英语的日版ISO实现变脸操作。

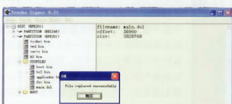
软件 进阶实用篇：欺骗你的主机 Wii Game Language Patcher

简称WGLP的该软件是一款能够实现NTSC-U（美版游戏）与NTSC-J（日版游戏）互相转换的工具，对于某些PAL制（欧版游戏）也能实现与日版主机之间的互换。由于目前破解芯片的技术原因，部分拥有强大探测能力的游戏仍然能够检测到主机使用了非官方授权的设备屏蔽了光驱，因此这些游戏是无法在改过机的主机上进行运行的，特别是一些跨区的大作几乎都运用了这个探测程序。WGLP的作用就是将ISO里带有的区域识别系统进行更换，在实现操作后让日版主机能够顺利地实现之前不能运行的美版游戏，例如运行了WGLP后，美版的"火纹"就能够顺利地在日版主机上使用了，这将极大地方便不熟悉日文但能够看懂英文的玩家们。另外某些日版ISO内附带了英文语言包，在使用WGLP后能够关闭日文，使其显示英文，能够让日版的游戏伪装成可运行的英文版，非常有趣。

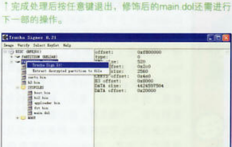
WGLP必须搭配Trucha来实现对ISO的修改，因此在使用前，需要保证自己的PC上至少还有一个辅助的Trucha。一般来说ISO内的版本识别信息是装在第二个PARTITION的SYSFILES下的main.dol中的，利用Trucha对分离出main.dol，再利用WGLP来处理main.dol，之后将处理好的main.dol用Trucha重新进行封装还原，这样就能完成所有的换装操作，实际运用中，我们也的确可以用这个思路来进行。



↑将分离出的main.dol拖动到WGLPv0.2图标上，若要掩饰日版游戏的信息需要按"0"、掩饰美版游戏信息则需要按"1"。



↑完成处理后按任意键退出，修饰后的main.dol还需进行下一部的操作。



↑使用Trucha对main.dol进行重新封装，ISO就算修改完成了，之后就可以进行刻录，让日版主机的大门重新为不能运行的美版游戏开启吧。

这些程序的初衷无疑是让玩家们学会聪明的用软件去解决主机问题，但若大家使用购买的压制D盘，这些软件就毫无用武之地了，因为普通光驱是无法识别Wii的ISO的。

到这里，我们就介绍完了三款最为实用的Wii ISO刻录前处理工具，使用WiiBrickBlocker可以去除掉令人讨厌的升级程序，但是对于本区的ISO则完全可以忽略WBB的功能，保持主机固件的更新是必要的。Trucha+WGLP可以让无法运行的跨区游戏披上合法的伪装，并且能让部分日版游戏显示英文，虽然目前已经有更新的工具能够实现傻瓜式的版本伪装替换，但这也是在Trucha+WGLP的基础上修改而来的，希望了解Wii自制软件和开发系统的朋友们不妨多多地关注wiibbs的Wii破解自制讨论区。

Wii Virtual Console频道破解及游戏安装使用教程



破解 什么是Virtual Console?

Virtual Console（简称VC）翻译过来就是虚拟主机平台，是任天堂在Wii平台上推出的一项在线增值服务。玩家只要通过信用卡购买专门的Wii Point就能从Wii的商店频道中购买到以前的一些主机平台上的游戏，玩家通过Wii Point进行付费下载后就能在Wii主机上直接玩耍到自己想要怀旧的游戏。目前任天堂有权提供的虚拟主机平台包括：FC/NES、SFC/SNES、N64、MS、MD/SG、PC-E/TG16、MSX和NEOGEO共八个。

破解 Virtual Console的破解原理

此前在网络上已有黑客在游戏《赛尔达传说 黎明公主》中找到了一个BUG，通过此BUG黑客能进入Wii主机的后台，从而达到在Wii主机上运行一些自制软件，甚至进而完成一些技术破解的目的。虚拟主机频道破解的作者是位网名为Waninkoko的西班牙玩家，他也是通过这个BUG成功将VC频道破解，进而在线下就可将已破解的VC游戏安装到Wii主机上进行玩耍，广大玩家从此可以免费享受到这项任天堂官方提供的在线付费增值服务。

破解 安装步骤讲解

1、玩家须有一台Wii主机：美版、日版、欧版均可，是否改机不限，是否半砖不限。

2、玩家须有一张《赛尔达传说 黄昏公主（The Legend Of Zelda Twilight Princess）》的游戏光碟：美版、日版、欧版均可，正版、盗版不限。

3、玩家须有一张能正常使用的SD卡。

4、到http://wiibrew.org/index.php?title=Twilight_Hack去下载一个名为“Twilight Hack by Team Twiizers v0.1-alpha3-24-g1807b77”的黑客破解游戏存档，并检查其路径是否为private/wii/title/RZD? / data.bin。其中“RZD? ”中的“? ”是代表游戏地区版本的，如果玩家准备的是美版《赛尔达》，那么美版存档路径就应为private/wii/title/RZDE/ data.bin，如果玩家准备的是日版《赛尔达》，那么日版存档路径就应为private/wii/title/RZDJ/ data.bin，如果玩家准备的是欧版《赛尔达》，那么欧版存档路径就应为private/wii/title/RZDP/ data.bin。由于不同版本间的存档是无法通用的，所以玩家一定要选择和自己准备的游戏版本相一致存档版本，然后将这个存档拷贝至SD卡的根目录下。



5、到http://wii.waninkoko.info/去下载一个名为“WAD Installer”的压缩包，目前作者已发布了1.1和2.0两个版本，无论是哪个版本，都将压缩包内的boot.elf解压后拷贝至SD卡根目录下。

6、到网上去找一些已被破解的VC游戏ROM并下载至本地。如果之前下载的WAD-Installer 压缩包是1.1版本，那么就将VC游戏ROM解压后，将其中后辍名为.wad的文件改名为title.wad，然后拷贝至SD卡的根目录下；如果之前下载的WAD-Installer 压缩包是2.0版本，那么就先在SD卡的根目录下新建一个名为WAD的空文件夹，然后将VC游戏ROM解压后，将其中后辍名为.wad 的文件无须改名直接拷贝至新建的WAD文件夹中。



7、将SD卡插入主机的卡槽内，开机进入设置菜单的存档界面，将Twilight Hack by Team Twiizers v0.1-alpha3-24-g1807b77存档拷贝至主机中。



8、将《赛尔达传说 黎明公主》游戏光碟放入主机里，进入游戏后选择第一个破解存档。然后控制游戏中的林克前行与画面中的男子进行交谈，或者直接向后反方向进行奔跑。

9、此时电视屏幕会变黑，并出现若干运行命令。根据画面上的英文提示按下主机的“RESET”键，先前拷贝至SD卡中的VC游戏就会开始安装。如果之前下载的WAD-Installer 压缩包是1.1版本，那么安装完毕后画面会显示倒数10秒后自动返回到主菜单界面；如果之前下载的WAD-Installer 压缩包是2.0版本，那么安装完毕后画面会再一次出现英文提示要求玩家按下主机的“RESET”键方可返回到主菜单界面。



10、安装成功的话，玩家在主菜单界面上就可直接看到该VC游戏的频道窗口，直接点击就可进入玩耍了。操作方面大部分游戏都支持Classics手柄和GC手柄，同时还有一小部分游戏同时支持横握Wiimote进行操作。

破解 删除卸载需知

删除：进入设置菜单的频道管理选项，在主机一栏中可直接点击进行删除。

卸载：到http://wii.waninkoko.info/去下载一个名为“WAD Uninstaller”的压缩包，目前作者只发布了1.1版本，将压缩包内的.elf文件解压后拷贝至SD卡根目录下。如果之前安装的WAD-Installer压缩包是1.1版本，那么就将欲卸载的VC游戏ROM解压后，将其中后辍名为.wad的文件改名为title.wad，然后拷贝至SD卡的根目录下；如果之前安装的WAD-Installer 压缩包是2.0版本，那么就先在SD卡的根目录下新建一个名为WAD的空文件夹，然后将欲卸载的VC游戏ROM解压后，将其中后辍名为.wad 的文件无须改名直接拷贝至新建的WAD文件夹中。然后按照安装游戏相同的步骤读取存档后运行游戏，经过运行命令后欲卸载的VC游戏就会被成功卸载。

破解 额外注意事项

○1、存档无法拷贝至主机中

A.没有运行过的游戏是无法拷贝至主机中的。检查之前是否运行过《赛尔达传说 黄昏公主（The Legend Of Zelda Twilight Princess）》，没有的话请至少运行一次，这样存档才能拷贝至主机中。

B.如果主机中已有《赛尔达传说 黄昏公主（The Legend Of Zelda Twilight Princess）的》游戏存档，那么不将其删除的话也是无法拷贝至主机中的。请将存档备份后再进行删除，然后再进行拷贝。

○2、安装游戏失败

A.如果用的是WAD-Installer 压缩包1.1版本，那么请检查是否按要求将.wad文件进行了重新命名。

B.如果出现readfile(boot.elf)failed的错误提示字样，那么必须用SD Formatter软件对SD卡进行重新格式化方可解决。

○3、安装完毕后返回菜单时黑屏

部分游戏会出现这个现象，不要惊慌，按POWER键重启主机即可。

○4、运行游戏失败

A.目前美版机只能运行美版VC破解游戏，日版机只能运行日版VC破解游戏，欧版机只能运行欧版VC破解游戏。请检查是否为主机安装了其他地区版本的破解游戏。

B.没有插上Classics手柄和GC手柄，如果该游戏不支持横握Wiimote进行操作，运行游戏后就会自动退出。

友情提示

1、安装游戏时建议选择WAD-Installer 压缩包2.0版本，因为此版本不用对.wad重新进行命名，并且一次可拷入多个游戏同时进行安装。如果用WAD-Installer 压缩包1.1版本的话，由于改名后的重名问题，一次只能安装一个游戏。

2、“Twilight Hack by Team Twiizers v0.1-alpha3-24-g1807b77”的游戏存档成功拷入主机后即可在SD卡中将其删去，日后进行游戏安装时可无须再拷贝存档。

3、破解存档的版本须与游戏的版本保持一致；VC破解游戏的版本须与主机的版本保持一致。

4、删除与卸载的区别在于前者只是在主机频道中删除了该游戏频道，后者则是完全恢复到安装游戏之前的主机状态。由于本破解BUG存在未知风险，任天堂日后提供的主机系统更新可能会对此行为做出反应，所以想要逃避任天堂的监督的话，建议选择将游戏玩后进行卸载。

最后，目前大部分Wii上的游戏已经排解成功，具体的游戏名单欢迎到WiiBBS查找。

Wii打造多媒体平台 用Wii看电影教程

大家都知道PSP上可以看电影，DS上也可以看电影，那么Wii呢？Wii可以看电影吗？相信大多数人都还不知道的，现在也可以在Wii上看电影和动画了。由于Wii支持的是MJEPG avi格式的视频文件，可是并不是所有的视频文件都是这个格式，所以我们就得把不是这种格式的文件转换为MJEPG avi格式。 文/Wiibbs.COM 四月鱼光

软件 转换教程

1、我们一般下载下来的视频文件都是RM、WMV、MP4等格式，这里我向大家介绍一个软件：WisMencoder1.99，这个软件可以把比如像RM等其它格式的文件转换成AVI格式，也就是说这是个转换视频格式的软件。

2、首先在网上找到并把这个软件下载下来，然后进行安装。安装好之后，这个时候我们就可以把下载下的不是AVI格式的文件进行转换了：点击左上角的"压缩任务"，打开"添加文件"，添加你想要观看的文件。文件添加完毕之后就可以开始压缩了，点中间的"开始压缩"程序就开始进行了。程序结束之后我们就压缩成功了，先把它放置一边，后面再用。（PS：压缩的时间与源文件大小有关）

3、为了把我们刚才转换来的AVI格式文件顺利地在Wii上播放，首先我们就得下两个软件：Microsoft .NET Framework V3和Wii Video 9，前面这个软件的下载是为了安装Wii Video 9，所以切记必须先下载此文件，不然Wii Video 9就安装不成功了。

4、首先我们从网站上把Microsoft .NET Framework V3下载下来（记住要下载50MB左右的完整版本的），把下载下来的包减压，接着安装，安装完毕我们就可以开始安装Wii Video 9了。

5、下载这个Wii Video 9我们可以在它的官方网站去下载。同样，下载完毕后我们就安装，安装好之后，我们打开WV9，找到左上角的"Convert"点击进入，接着再点它下面的"Current Conversion"在此界面里我们就意味着进入压制画面了。看见右边的"Convert Video"了吗？点击它。这个时候就把我们刚才下载下来的AVI文件放在里面，并且在"Convert Video"旁边的"Profile"中选择"MJPEG 2048kbps"这一项，然后点击"Start"开始压制。



6、压制出来的视频就可以在Wii上面进行播放了，我们首先找到存放压制出来的视频的位置，找到之后把它复制拷贝到SD卡里面（这个SD卡的内存至少在1G—2G左右，不然压制下来的视频就放不进去）。如果你不知道压制出来的文件放在哪里了，你可以点"Convert"旁边的"Settings"，进入后就可以看见你刚才压制出来的视频在你电脑的具体位置了。



7、这个时候我们把刚才被拷贝的SD卡插入Wii里面，打开Wii里面的图片浏览，就出现了两个选项，选择左边的那个界面进入，点击进入此页面，就会看见你刚才拷贝进SD卡里面的视频，还在等什么呢？马上进入此界面，就可以用Wii观看刚才我们下的视频了……

软件 操作与使用指南

手柄上的按键具体的用法：

A键为确定键

B键是呼出菜单键

十字键的上键和下键是可以在视频制作出马赛克效果

+键是放大视频

-键是缩小视频

①键为后退视频

②键为快进视频

按B键呼出菜单，首先看最左上角的那个标志，这个图标和最右上角的那个图标分别表示的放大和缩小视频。中间的那个符号键是可以让视频旋转方向观看，比如倒转过来。

我们接着来看菜单上面其它的选项，看见最右下角的图标了吗？点击进入此界面。这个界面里面就意味着视频可以全屏显示，没有边框。这个时候我们按A键，就会看见里面有三个选项，在这个里面的第三项我们可以进行换音乐，即为在播放我们下载下来的视频的时候还可以播放我们想要听的歌（这个歌曲也得提前下载到SD卡里面），但是切记它不支持中文命名。

再看下面挨着它左边的那个图标"FUN"，进入此界面，就看见有三种模式可供选择。

首先，第一个"MOOD"，这里面有四种观看视频的模式可以选择，第一个是"亮丽模式"、第二个是"黑白模式"、第三个是"普通模式"、第四个是"浮雕模式"，这里面玩家可以根据自己的爱好选择模式观看视频。（个人建议，还是标准模式好，其他的估计都看不清楚的）

其次是"DOODLE"，在这里面我们可以边播放视频，边在视频上创作画图，也就是流动作画，这样就增添了更多的乐趣。最右下角的"Undo all"是清除所有画画的痕迹。

最后一个是"PUZZLE"，这个就更有意思了，进入了此界面之后，便会看见播放的视频已经被拆分得七零八落的了，不要着急，这个是故意的，意思就是让玩家在播放视频的时候可以一边播放一边拼凑这个视频图，有意思吧？只是它的速度太快了，估计好多玩家都换不过来的，但是也正是这样才有乐趣的。

挨着"FUN"旁边的是"POST"，进入了此界面就意味着我们可以把此处截的图可以单独保存在Wii里面，也就是说当SD卡取走之后仍然可以在Wii上面观看这个图片，只是这个图片是单张的静态图片。

软件 截图欣赏



接下来我们就来说说具体是怎么保存到Wii上的。首先，只要你点击了这个图标，那么系统自己就会截取这个时候视频中正在播放的的一个镜头，截取下来后按A键确定进入接下来的界面，选择第一项就可以把刚才截取到的图片保存到Wii上了。下面我们来看看是不是真的不用SD卡就可以观看此图片了？



取出SD卡，返回进入图片浏览，到开始进入的那个界面，只是这次选择的是右边的那个选项。接着再按A键进入接下来界面，继续按A键就会看见我们刚才保存到Wii上的图片了，打开就是我们想要的效果，当然我们可以用之前的边放视频边听自己喜欢的歌曲的方法来看图片了。

效果总结

用Wii来看电影和动画效果不是很好，画面不是特别的清晰，而且稍嫌有点麻烦，这个我相信只要用过Wii来看过电影和动画的人都是深同感受的。但是作为家用机上的一个新领域，用Wii来看动画和电影是必须要有的，不然就稍显落后了点。在这里我个人还是比较喜欢用Wii来看电影和动画的，因为在观看电影和动画的时候我们可以屏弃以前我们单一的观看模式，让看电影和动画也变得那么的有趣味。

Wii破解、汉化再迈一大步
游戏破解原理及汉化探讨(一)

随着更多有关于Wii系统破解的话题浮出，让我们依稀看到这个当前全球销量最高家用主机、未来一片缤纷繁荣的自制软件和汉化游戏景象，尽管这都并非是任天堂所乐意看到的，但我们为破解技术的进步感到欣喜，一个全面自制系统化的Wii时代即将来临。

曾经围绕着Wii游戏汉化的技术难点还是Wii ISO的解包和最后ISO的封装问题，其实说到底也就是Wii游戏文件的破解，以及围绕着适合自制程序运行的非官方固件的自制系统等一系列难题。不过随着近来国外破解组织越来越先进的解封技术和解封工具的出现，和官方固件的某些漏洞的出现，我们看到越来越多相关的减肥RIP ISO应用、影像音乐文件提取以及所谓伪美版ISO游戏文字替换（初级英化）等等。这些让曾经看起来遥不可及的Wii汉化越来越接近了，以上所提及的一些名词和应用都是与最终实现Wii汉化所息息相关的，那么下文，我们就从最基本的Wii破解、解包和封装谈起吧。

破解 Wii的破解

正如大家所知道的，尽管目前的各种直读改机芯片已经能让Wii顺利运行盗版和刻录的Wii游戏光盘，但在整个Wii的破解环节上还有两个核心的没有解决——官方固件的破解和Wii游戏软件的破解：首先是由于Wii系统固件本身和其运行机制并没有被完全破解，所以根本无法为Wii开发和自制任何软件和程序；其次则是Wii游戏软件的完全破解问题还未解决，ISO镜像无法解包，也就无法获得Wii游戏中的文件信息，而即便是能够解包重构文件，若缺少关键的Key密匙，所以还要面对还原封装不能的问题。但是一切问题，在2007年底于德国举行的著名的黑客大会（24C3），即名为"24th Annual Chaos Communication Congress"的全球黑客大会上有了突破性的研究进展，参与该会黑客们对外宣布已经完成对Wii硬件的完全破解，他们通过SD卡插槽的USB端口的漏洞、并在Wii运行时使用自制的串口电缆来提取完全内存来找到系统破解的突破点，这样已经能够



↑著名的24C3全球黑客大会，这次的焦点就是Wii的完全破解。

让在Wii上运行自制程序成为可能。

并且黑客们还掌握到了Wii极为重要的关键代码，也就是能够决定着解包和封装的Key，即Wii内部数据的加密、解密密匙，在理论上具备了实现对Wii游戏的ISO加载此关键代码后而无需直读芯片改机就能运行Wii游戏的可能。这段Key代码密匙的关键性主要还在于无需再对Wii进行硬件改机破解，就能够直接在SD上加载破解程序的执行代码，从而使得直读破解芯片的加载不再成为必要。而且更为重要的是通过这段关键代码所包括的信息已经能够获取Wii全部硬件的控制权，不过就这一点来说，目前Wii的破解现状已经很类似于当初PSP的情况，而潘多拉的现象也很可能即将在Wii上成为现实。除了SD卡端是破解研究者们的突破点之外，另一个研究重点则是Wii本体的Linux端口漏洞也将很容易作为破解程序的后门，这也是众所周知的《赛尔达》存档漏洞，利用这个漏洞，那么Linux的Wii移植版将很容易发布，这也意味着类似于PSP上M33那样的非官方固件的出现成为可能。此外，Wii上的NGC记忆卡插槽也曾是破解研究的突破点之一，甚至已经实现了通过配合直读芯片的适配器来运行小型自制、模拟程序的应用。

而目前的破解进展也正是利用了来自于《赛尔达》中的那个对于任天堂来说致命的存档漏洞。"Team Twiizers"小组公布了其利用存档文件中包含破解代码的破解方式，即把包含该破解代码的Hack存档文件复制到Wii中，由于《赛尔达》存档文件的漏洞，在该游戏中运行存档中所包含的未签名的代码，从而能够实现不进行任何的硬件修改就能获得Wii操作系统的控制权限，而包含该破解代码的赛尔达存档也已经公布，用户只需要将此存档拷贝至自己的Wii中运行便也能完成对Wii系统的破解和控制，以及运行自行编写的任意代码。即是Wii本体的Linux操作系统一旦被该破解程序获取系统控制权，也就宣告了Wii的"马其顿防线"被全盘突破，那么就能够在Linux控制台上运行任何的程序，更能够不需要改机直读芯片直接运行Wii游戏。这种方式还不够成熟的地方在其破解需要《赛尔达》的引导，不过现在最新的已经能够免引导通过适配器（NGC记忆卡插槽的SD转接器）来加载运行程序。

Wii主机的破解，从而获得Wii内部数据的加密、解密密匙，这样也就具备了Wii游戏解包和封装的基础了，也就为更多应用于Wii的自制程序、汉化、模拟的出现提供了可能性保障。

破解 Wii游戏解包

有了Wii的解密密匙Key，那么就可以实现对Wii游戏文件ISO的完全解包，从而获得真正的Wii游戏文件系统包。而国外的破解小组也在2008年初放出了专用的解包工具WiiTools，以及解包将会用到的密匙Key.Bin文件。

←［WiiTools0.2b.rar］解包文件，包含有VC++运行库、key密匙和解包程序。

使用WiiTools来对Wii ISO进行破解解包的另一个必备要素是VC++运行库的环境，在对vcredist_x86进行安装后就可以正式进行Wii的解包工作了，目前最新所发布的WiiTools 0.2a版的压缩包里就包含了VC++运行库和密匙Key.Bin等解包必备文件，其中WiiED.exe和WiiSO.exe是整个解包执行过程中的关键文件（整个过程建议在C盘执行）。有兴趣的朋友们可以到http://bbs.wiibbs.com/thread.php?fid=73 这里去下载威乐天堂所提供的"WiiTools0.2b.rar"解包文件。所有文件解包后都要与目标的ISO文件置于同一根目录下，然后首先通过运行WiiED.exe对目标ISO的命令得到初步文件，接着再通过WiiSO.exe对刚才得到的初步文件进行执行则得到最终的解包后的文件，整个两步的过程可以用记事本手动编写DOS程序来自动执行完成解包，程序内容如下：

```
ren *.iso wii.iso
wiied wii.iso ren ??_0.wpt p0.wpt
ren ??_1.wpt p1.wpt
wiiso p0.wpt
wiiso p1.wpt
```

编写完后另存为后缀名为.bat的批处理文件即可，然后双击自动执行，即可得到解包文件。其实这里.bat文件的编写就是对WiiTools里各文件执行使用上的一个自动简化执行过程，具体解释的话就是首先是将目标游戏ISO文件更名为.wii.iso（当然也可以改为其他名字），然后执行wiied wii.iso（目标文件名）的命令，从而得到两个（有的游戏是三个）后缀名为.wpt的文件，这基本上就是第一阶段所得到的初步的文件，而真正的解包文件则还要继续执行wiiso对刚才两个或三个的.wpt文件来得到。如果初步的wpt文件是三个的话，那么刚才的.bat命令行还要再加上两行：

```
ren ??_2.wpt p2.wpt
wiiso p2.wpt
```

↑自行编写的批处理文件wiibbs.bat。

程序执行完后在得到的文件夹一般都有4个，其中RELSAB和RELSAB_system是固定会有系统文件夹，包括升级文件、配合Wii系统的核心程序等。在前者的_sys子目录下分别有BOOT、IOS或RVL等字样开头的文件，分别是对Wii来说致关重要的启动和更新文件，其中IOS是主机更新文件，其中包括版本号，对主机改机和跨区的机器变砖产生决定性影响的，而RVL则是频道更新文件，也是造成部分主机双频的元凶。目前一些去更新文件的ISO也正是把该两部分去掉后重新封装的。

↑解包完成后最终生成的文件夹。

而另外另个文件夹的名称则一般是*和*_system的形式（*表示名称不定），其中前者目录中基本都包含有影片、音乐等游戏中的资源文件，以及汉化中主要将涉及到的图片和文本文件。影片文件主要是以.thp和.bik这两种格式存在，前者可用thpplay来播放，后者则用RAD Video Tools；音乐文件以.ast的格式存在；图片和文本文件大部分都是以.bmp和.txt格式存在。

由于Wii本身所基于的linux系统所带来的便利性，目前最新的进展是已经有办法在linux平台上通过专门的解包软件直接读出Wii ISO中的文件，而Windows系统目前尚不能直接读取。

（未完待续，关于封装和汉化基础的部分请看下期）

简评 最新软件汇总 替你简单使用测评

这个栏目专门为各位玩家介绍当月PSP和NDS的自制软件并且对其进行简单的测评。本期收录了部分精选出来的PSP软件，这些软件虽然各式各样，但是每个都颇具实用性，本期所推荐的软件就是Freechaet，这款软件由国人进行制作，无论是功能还是实用度都非常的高，就算是你不想使用金手指修改游戏，那么软件里面还是包含着许多可用的工具，读者们不妨自行使用一下。 □文/PSPzone:Dummy

软件 FreeCheat 国人自制金手指软件最新版

版本：0.1.5.3

这款软件是国人FlareJune进行制作的一款金手指软件，前几期中已经为大家介绍过这款软件的优秀程度，本次借着最新版软件的发布，给一些新用户们简单地介绍一下这款金手指软件的功能。新版更新的功能也会一同介绍，大家要看仔细哦！

1、游戏数据搜索，支持3种搜索模式，分别是标准搜索，字符串搜索和模糊搜索，并且搜索速度目前是所有同类软件中最快的。

2、最先使用第8内存区的插件，也是唯一实现双倍缓冲图像处理的插件(是插件，非独立自制程序，独立自制程序直接调用PSP的SGU则可)，带来无闪动半透明混合效果，次功能是瘦P独有的.

3、内存直接编辑模式，支持8bit,16bit,32bit,ascii,hex5种编辑方式，内存数据范围DUMP等等.目前最方便的内存视图(+编辑器)。

4、金手指指令支持，支持直写码，压缩码，条件码，指针码，指针压缩码，键位码，运算码，变值码，复制码，简单来说就是目前所有的金手指指令.支持目前的3种代码格式(*.tab,*db,*.scm)，读取代码无需转换。

5、独有的代码向导模式，适合新老玩家，就算再熟悉玩金手指的人，也未必在第一时间内想得出金手指的指令详细格式，这个功能可以解决这个问题，能傻瓜式生成以上所说的所有指令.

6、独有的分组管理，方便大批量管理金手指代码，使用分组方式可以更直观查看金手指指令修改的内容。

7、目前插件中最省资源的文本阅读器，支持无限大的文本读取，而且换页换行不闪动(凡是半透明效果混合效果处理图像，没有双倍缓冲的话，画面闪动是不可免的)。

8、全球第一个核心模式动态破解PSP存档加密数据，可以完美破解出未加密的存档数据，支持回写，利用该功能也可以实现跨系统平台移植存档数据。

9、支持独有的范围截图，也支持普通的热键截图。

10、支持PSX游戏更换系统字库，也是目前唯一一个可以认识PS游戏ID和PS游戏名称的修改器。

11、系统性能设置，这个没啥可说的，基本修改器和插件都有。

12、最强大的按键强化，支持按键映射，按键连打，摇杆和方向键互换/共用，调节摇杆灵敏度，自动识别美版游戏进行X O键自动交换，还有史上最完美的"一键连续技"，支持连续技单独录制和游戏中录制，支持连续技手动微调.完美"回播录像"。

13、USB连接，允许在自制程序和游戏中直接连接USB。

14、目前修改器中最漂亮的界面和最人性化的界面，之前的语言障碍也一一解决(之前没有中文版的)。

15、目前3大修改器中最省内存的设计.

16、一些不足以挂齿的功能就不继续说了.以上说的基本是Free Cheat独有的特色。

上面这些就是这款优秀金手指的热门功能，随着作者的不断更新我们可以看出，这款软件正在向着完美的领域前进。5月3日作者再一次更新了他的金手指软件，由于更新的太快太频繁，所以作者更改了更新方式，以后的更新只要在原有文件的基础上下载更新包进行覆盖即可。让我们一起祝愿这款软件功能越来越强大。

5月3日更新内容

1、为所有热键启用了延迟键，支持"长按"和"按下"两种方式去配置热键，操作方式:在热键配置界面，按住热键1秒以上为"长按"，否则是默认的"按下"。

2、读取"中文文件名"的文件不会进入假死。

3、加快了读取FC/CW代码文件的速度。

4、主菜单布局可以自行选择是2X6方式还是3X4方式。

5、可以为不同的修改需求，自行设定锁定代码的间隔，单位是微秒。

6、按住HOME快速退出游戏可以自行设定按下多少秒之后执行快速退出游戏，设置为0则禁用。

7、在剩余电量百分比的右边加入了剩余电量可以维持的时间，单位是分钟。

8、修正无法执行8BIT直写码。

9、和390+PSX模拟器的兼容性问题。

10、修正在自制程序和第三方模拟器无法锁定数值。

11、快捷键配置可以让HOME键也成为快捷键.请不要将FC呼出热键设置为HOME键。

软件 PSP Media Player Advance PSP自制多媒体播放软件

版本：测试版

这款软件是一款优秀的自制软件，可以说如今的PSP上许多玩家都在使用它。它的主要功能就是播放视频，但是它相比PSP上面的播放软件又具备了更为方便的地方。比如说操作、对于视频的兼容性和支持性上，而且最为重要的就是，它所支持的PMP格式无论从清晰度还是容量大小，都要比PSP内核支持的MP4强上许多，最近这款优秀的自制软件又更新了最新版本，这个版本中主要是加入了对mp4的支持，看来这款软件是想要将PSP自带的播放器完全替代掉。

简单的设置、快捷的操作、美观的界面

1、播放功能简单易用。只要是使用过播放器的玩家们都会对它的操作轻松上手，非常简单的操作设计让这款软件人气剧增。

2、支持任意目录打开播放。无论你将PSP的电影放在哪个文件夹下，它都可以轻松将其找到，并且进行播放。

3、支持USB和WIFI播放。使用USB线就可以轻松播放存放在电脑上的影片，而要使用了WIFI功能那么就可以远距离的播放PC上面的影片。

4、中文界面。在3.80系统上能够将界面换成中文。这样一来就可以轻松搞定语言障碍。

5、影片预览功能。到底是什么电影，只看名字怎么能够明白，影片预览让影片内容一目了然。

外挂字幕支持

1、完美支持外挂中文字幕。新影片没有字幕怎么办？这款软件能够完美支持外挂字幕，只要玩家下载影片所对应的字幕文件，就可以轻松观看。

2、字幕编码轻松搞定。有的字幕编码不统一，还需要手动设置，如今有了它完全可以自行转换轻松搞定。

3、支持truetype字体、支持阴影和加粗等特效、可以设定字幕各种细节。

如今作者更新的版本，已经在所有固件上测试成功，并没有出现哪个固件不支持的情况，而本次最大的更新内容就是直接支持了mp4格式的文件，这样一来这款软件已经完全抢夺了主机自带软件的风头，根据实际的使用情况上来看，软件能够很好地支持mp4以及mp4AVC格式，期待正式版本的放出。

上述软件可以说是近期比较火爆的软件，金手指软件的作者可以说是非常的勤奋，也正是由于这个原因，才导致这款软件可以不断引入新功能与新系统。

其实还是期待更多优秀的功能加入这个金手指中，比如说颇受好评的视频输出功能。

使用这款软件看电影，效果非常不错。

X360 国内首款内置XBOX360水冷系统测试

3月5日，笔者接到"电子娱乐器材散热技术应用推广中心"提供的内置水冷测试机。该机为2007年6月生产的港版360，下面就让我们一起来看看其具体的评测报告吧。

□文/毕颜彬

硬件 传统外置水冷



目前游戏机水冷系统的换热器普遍采用的是汽车水箱式散热器，特征是：多条平行排列的扁形管道两端分别连通上下水室。其中上水室中间有隔断，使上水室形成进水室和出水室两个空腔，在导液扁管之间设置有折叠的散热片，散热片与导液扁管采用焊锡固定（铜换热器采用的工艺）或无焊锡焊接（铝换热器采用的工艺）。但此类的散热器的本身存在了一些无法克服的因素：

铜水箱式换热器采用的锡焊工艺使散热带与导液扁管结合，因为铜的导热系数是401 w/（m*k），焊锡的导热系数是67 w/（m*k），这样热的传导将会遇到焊锡的影响而打折扣，直接影响了散热能力。



铝水箱式换热器虽然采用了铝钎焊新工艺把管带直接熔合在一起，保持了铝的导热特性能。但其导热能力仅为铜的59%（铝的导热系数是237 w/（m*k））而热膨胀系数却比铜高出44.2%，容易产生热胀冷缩的应力腐蚀与破坏。并且耐腐蚀性差，液冷系统中不能存在含铜的金属部件。

另外上述散热器为了增加散热面积，在散热带上开了许多散热窗，这种结构极易吸附灰尘，时间一久，由于灰尘的影响也能导致整个系统的散热能力降低。

由于这种散热器结构的限制，为了保证散热效果其体积无法做的太小，应用在XBOX上只能做成外置水冷装置，用户安装存在风险并破坏了XBOX的整体感。

硬件 本次测试用水冷

这套水冷系统采用新型的毛细管液冷换热器，该换热器全部采用了紫铜T2材质，散热片平行排列使气流阻力小，设置有垂直于散热片的扰流翅片，更有利于与空气的热交换，并且对灰尘的吸附性差。应用了无焊接的工艺让散热片和毛细导热管紧密结合，保持了铜的热传导性能，无额外的热阻。内螺旋结构的毛细导管使流动的导热介质更好地实现与管壁的热交换。相比传统的水箱式散热器，能实现更多的液体通路散热能力更强大，体积可以做得更小便于内置在BOX机箱内。吸热装置也采用了紫铜T2材质冷头，保证了把GPU及CPU的热及时传递给导热介质。专门为XBOX360设计了双水箱结构的循环泵，在保证了高扬程、大流量、低噪音的前提下，提高了容液量。整体系统通过高品质的环保导液管采用紧固连接方式一次性连接，杜绝了泄露的可能。



硬件 实机测试结果

接通电源，打开机器，首先感到一股强劲的气流从机器内部排出。放入光盘进行测试，约运行一小时后，机器排出的温度比正常体温略高一些，用手接触散热片，感觉跟体温一样。所以热空气当中有一部分应该是内存及其他发热元件总体热量。继续测试20小时后，连接温度测试器，测试结果为40度（测试游戏：使命召唤4）。由于该水冷系统的水冷头是结合360的GPU CPU同步降温，保证了两个芯片温度基本一致。截止到笔者发稿日，该机已连续测试60日无关机，机器使用状况良好，无任何死机定版状况发生。

周边 Wii用操纵器充电座和充电电池

"CHARGE STAND"
制造商：Linx Products
价格：3129日元



产品的包装中包括一个充电电池、一根数据线和一个充电插座。充电器可以另购，如果玩家拥有两块充电电池的话，就可以同时为两个操纵器充电了。

首先要确保充电器的使用正确，先将数据线插入操纵器的输入端，然后数据线的另一头则连接充电插座的输出端。数据线的长度有1米20公分左右。所以即使电源与充电插座有相当的距离也没有关系。

充电插座的电压为2.4V，容量为1200mAh，包括充电器和充电电池在内共重53g，比使用干电池时的重量要轻很多。在充电座的接口处设有为保障电器安全而设置的SYNC按键，这也是本品区别于一般充电器材的独特之处。



↑一根是充电插座上的数据线，另一根则是主机附带的数据线，两根的颜色明显不同。

充电插座上设有两个充电口，可以同时为两个操纵器进行充电，侧面看，充电座是一个三角形。充电座的前方设有指示灯，充电中的时候为红灯，充电完成时显示为红灯。除此之外，充电座的内部还设置有保护回路，防止在过量充电时充电电池不被损坏。

关于使用上就不用再过多的赘述了，简单明了，一看即会。因为有很长的数据线，所以将充电座放倒来使用也完全没有问题（听上去怪怪的）。

由于充电插槽并不是很深，所以在充电结束后可以轻松将其拔下，但是如果晃动充电座的话，正在充电中的操纵器则有可能倒落，所以请大家在充电时尽量选择比较稳定的安全场所。经过笔者的测试，充电花掉了4个小时46分钟，然后可以连续使用13个小时25分钟，作为充电设备，应该说已经是完美的结果了，再加上其为安全考虑而设置的很多保护措施，给笔者留下了极其深刻的好印象。



↑操纵器的安放几乎没有什么难度，不过因为充电槽周边没有固定措施，稍微推一下，操纵器就会向前倾倒，这一点要十分注意。



grand theft auto IV

在GTA4发售前，游戏开发商Rockstar公司高级副总裁Dan Houser就曾表示过，本作是一款拥有硬派角色和一流游戏画面的作品，绝对不会令玩家失望！当你真正体验过游戏之后，你会感到此言非虚。本作的主要场景以美国纽约市为原形设计，逼真还原了纽约绝大部分的风貌（纽约市五个区中有四个出现在游戏中），但在本中所有街区和地名都被进行了修改。比如，原先的曼哈顿大桥在游戏中叫做阿尔冈琴大桥，布鲁克林区被改为布洛克区，皇后区改为公爵区，就连美国标志性建筑之一的自由女神像也被改头换面叫做幸福女神像。

□文/PIX &Azrael、责编/七曜

住所和存档

Niko来到自由城，有了一个住所。通过自己的努力一步步往上爬，Niko从最初的简陋住所，得到后来的豪华住宅。住所的位置不同，里面的装修和用品也有极大区别，不过基本功能是相同的。住所的功能都有什么呢？



・存档。在任务之初的时候，随时回到住所，来到床的位置即可选择存档。存档后的XX小时，闹钟会将Niko叫醒。

・更换服装。在衣柜位置选择不同的服装和鞋帽。当然你必须已经购入了这些服装，否则也就只能看看目前的样子了。

・看电视。房间中的电视机可不是摆设，打开后能够收看不同频道的电视。电视节目非常有趣，有搞笑的内容，也有更搞笑的新闻。由于是外语台，所以看自由城的电视节目需要一定的外语水平，并需对国外民间文化有一定的了解。

・停车位。游戏后期，Niko在自由城有多个住所。这些地方的门前都有停车位，将车辆停泊在停车位内，即可保留住这辆车。存档和读档后，停车位内的车也会保留。



坐出租最快

完成任务的过程中，需要不停地在各地奔波。通常情况下，你可以偷一辆车开着去指定位置。这是经典的做法，路上可以打开车内的收音机，



听听广播和歌曲。如果为了节省时间（现实中的时间），最快的方法是打车。打车的方法是在出租车不远处，按“打车键”呼叫Texi，如果车上没人，司机就会在就近的路边停下。走过去，按住“上车键”（一定要按住，按一下就成了抢车）进入出租车，在出租内的仪表上选择要去的地方，就不用管了。这时候你可以选择广播电台，也可以按下“跳过键”直接来到目的地。

X360	PS3	本刊译名：侠盗猎车手4			
		Rockstar	39.99欧元	2008年4月29日	
动作	动作	蓝光/HD	欧版	1人	572K



别忘了护甲



GTA中的护甲可不是铠甲那种装备，而是防弹背心。使用护甲能够让你承受双倍的子弹伤害，说白了就是HP增加了一倍。尤其是难度高的任务中，护甲对完成任务起着重要作用。根据任务的不同，护甲的获得方式很多，比如在某些区域可以捡到护甲。而通常的获得手段是去店里购买。另外，武器店对自由城的男人来说也是个好地方。看到这些武器，难道你不想买一些出去“玩玩”？

车脏了去洗

经常在外面跑，难免会受到风吹日晒，车辆也不例外。经常在自由城活动，和黑帮大战一番，或者躲避警察的通缉，或者带着妞儿出去玩，车辆经不起折腾，车体上难免染上污渍血渍。如果是一辆普通车，丢了就算了。可是遇到自己喜爱的跑车，就不应该轻易放弃。车脏了最好的解决办法是去洗，撞坏了最好的办法是去修。自由城中有很多修车洗车房，那里的服务周到快捷。堪称每一个自由城匪徒必去的地方。



穿帅点泡妞

自由城中的服装店不少，有各种风格的店铺，有低廉的劳保服装，还有几千美元一套的西服。这些店铺的档次根据所处地方来定，比如在比较穷的区域，服装店肯定是卖廉价的衣服；而豪华街道和商业街的服装店肯定就很有档次。在故事模式中，有一些任务规定Niko必须穿什么衣服和鞋。打扮自己更大的用途是泡妞！能够和Niko发展关系的女性习惯不同风格的衣服，所以为了搞定她们，一定要穿上讨好她们的衣服哦！

偷汽车赶路

自由城面积巨大，交通基本靠汽车。在GTA中偷车非常容易，找一辆停着的汽车，靠近它按“上车键”就钻进了汽车。按“上车键”抢劫缓慢开着的汽车也可以，也就是将司机从车上拉下来，将他的车据为己有。不过要小心，有一些“凶狠”的司机被抢车后，会不顾一切冲上来和你战斗。另外，偷车的时候最好前后左右看看，注意一下周围有没有警车。否则偷车的过程中就会被警察通缉了。开车去某个地方，可以按暂停键，在暂停菜单的地图上做标记，返回游戏后，左下角雷达上会用GPS路线做出路线的指引。另外，除了汽车，自由城还有直升机可以偷哦！

一你觉得自己有能力驾驶直升飞机的话，那么可以考虑像笔者一样！



不怕被通缉

可以说GTA的精髓就是被警察通缉……自由城充满了暴力和警车，几乎任何角落都能见到这两个东西。一旦你触犯了法律，比如抢车、杀人、打警察，你做这些事情的时候被警察看到，你的麻烦就大了。警察会用警车上的警卫系统通知附近的警察，各地的警车立刻会向你的位置围拢过来。根据你的犯罪程度，通缉面积不同，危险性不等。被警察通缉后，尽量找大马路逃跑，因为走小路容易被堵住。注意雷达上的其他警车位置，找警察少的地方逃跑。3星通缉度以下很容易逃跑，3星以上就比较麻烦……能不能跑掉就看你的了！

有事打电话

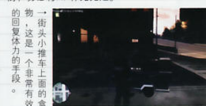
现在的时间是2007年，所以Niko不再像GTA以前的前辈那样，最多能用到BP机。Niko刚到自由城，他的堂兄Roman就送给他一部老手机。后来获得了新型号的手机，甚至能在网上下载主题和铃声。下载方式是去网吧上网付费下载。手机可不是摆设，它的主要功能是和不同的人联系任务，另外还能够给一些公用设施打电话取得某些服务。

公司/联系人的名称	号码
紧急状况服务	911
咖啡店	555-0110
汽车快运服务1	555-2222
汽车快运服务2	555-3333
防火门	555-5700
LCPD招募警察	555-RECRUIT
自由城建筑公司	555-1274-73
“没问题”进口商	555-945-733-92
刀具商店	1-800-555-5555
储藏库	555-221-3877
超级熟食店	555-4674
二手汽车配件	555-7300
Vinewood洗衣店	555-5123
ZiT声音辨别公司	948-555-0100
堂兄Roman Bellic	718-926-7215

吃热狗加血

受伤后HP会减少，Niko并不能用道具给自己加血。最快捷的加血方法是吃饭，比如找个路边的热狗摊，买个热狗吃下去就好了。吃饭的地方有很多，大饭店里吃的种类也有很多。保持HP充足非常重要，尤其是进入任务之前，务必将HP补充充足。

一街头小推车上面的食物，这是一个非常有效的回复体力的手段。





SYSTEM 基本操作

步行模式	
A键	跑步
B键	攻击
X键	爬墙
LT	锁定目标
LT+A	防御
LT+X	用脚踢
LT+B/Y	用拳攻击
LB	捡取武器
RT	射击
RB	迅速躲向掩体
十字键上	使用手机
十字键下	缩小地图
驾车模式	
A键	手刹/（手机通话时）向前拨号/接听
B键	电影模式/（手机通话时）挂断/向后拨号
X键	换枪/打开关闭车头灯
Y键	跳车（高速移动的时候跳车会消耗HP）
LS键按下	按喇叭
LT	刹车/倒车
LB	开枪
RT	加速
RB	手刹
十字键左右	收音机调频
十字键上	使用手机
BACK键	转换驾驶视角



完全攻略详解——

第一章

The Cousins Bellic

任务人：Roman　奖励：25$

主角Niko Billic乘船来到了自由城，堂兄Roman Bellic开车来接他。返回Roman住处，这次换成Niko开车。主要是学习一些控制方式，屏幕会给出提示，跟着屏幕右下角雷达上的黄线（GPS系统），来到目的地就完成了任务。

It's your call

任务人：Roman　奖励：30$

来到Roman的公司，情节过后驾车和他前往商店。Roman自己进去，交给Niko一部手机。在车上等着他，注意周围的动静。等一辆白车开过来，两个放高利贷的小弟下来，此时按十字键上给Roman打电话。Roman跑回车里，带着他躲避白车的追赶，按照GPS指示，返回车库。Roman离开后，你可以设置手机功能，比如改变铃声，按键声等。然后随便逛一逛，或者回家存档。不久后Roman发来短信，前往汽车商店找他。

Three's a crowd

任务人：Roman　奖励：无

情节过后，开车去接两个女人，把一个叫做Michelle的女人送回她的住所。然后接到Roman的电话，让Niko去服装店买一些衣服，打扮一番再去约会Michelle。约人的方式是：按方向键上使用手机，然后选择需要约会的人。

First Date

任务人：Roman　奖励：无

收到Michelle的短信，她似乎很担心Niko。开车去找她，带她去娱乐场。结果娱乐场没有开门，只能开车带她去打保龄球。打完保龄球（或者中途退出），将Michelle送回家，这个任务就完成了。以后随时可以打电话约她。

Bleed Out

任务人：Roman　奖励：50$

Roman遇到了麻烦。接到他的电话，开车去一个篮球公园救他。打倒两个放高利贷的小弟后，救出Roman。开车追赶逃跑的小弟，追到一处建筑后，小弟弃车跑到楼上。小心他的匕首，在二楼的最后的房间干掉这个家伙。最后回到Roman的车上，开车送他回到车库。

Easy Fare

任务人：Roman　奖励：100$

回到车库，高利贷大哥说不给钱，可以给他办事抵消。Roman接到一个电话，他让Niko去接某人。在Rotterdam Hill接到一个家伙，他让Niko送他到Masterson大街。结果碰到了警察的围捕，开车躲避警察，直到通缉星数消失后，开车送他回家。

Jamaican Heat

任务人：Roman　奖励：150$

将这个人送到安全地点，Niko和Roman联系，去车库找他。Roman要给Niko介绍Jacob，还让Niko开车去接他。见到Jacob，让Niko送他去Schottler。在一个小胡同，他给了Niko一把手枪。Niko埋伏在楼梯上，和Jacob夹击，一起干掉了几个前来交易的匪徒。最后开车返回。

Bull in a china shop

任务人：Vlad　奖励：50$

Vlad约Niko和他见面，让Niko去教训一下不还钱的瓷器店老板。来到这家瓷器店，这个老板关上了大门，在里面洋洋得意。来到附近的垃圾堆，捡起一块砖头，将瓷器店的玻璃砸了个粉碎。老板终于出来给了Niko钱。返回Vlad的地方，Niko把钱交给了他。

Hung out to dry

任务人：Vlad　奖励：100$

离开Vlad那里，Roman打来电话，让Niko和他去喝酒。同时Vlad发来短消息，问Niko是否还愿意给他工作。Niko来酒吧找Roman，他说还有人不愿意给钱，并且似乎报了警。他让Niko去教训一下这个家伙。来到洗衣房，这个家伙夺门而出，出门开车追他。跟着目标车，撞几次起到恐吓作用，那个家伙就会下车，答应还钱了。

Clean Getaway

任务人：Vlad　奖励：150$

找到Vlad，他又以Niko的堂兄欠钱的名义，要求Niko去给他干活。这次是去坐城铁去抢汽车。来到城铁站，坐上城铁来到自由城岛屿的东部。下了城铁，来到要抢的汽车那里，有个家伙守在那里。不用管他，抢到车就跑。路上接到Vlad的电话，他让Niko去洗一下这辆车。开到洗车房，将车洗干净后，开到Vlad的车库顺利完成任务。

Ivan the not so terrible

任务人：Vlad　奖励：200$

来到酒吧，Vlad告诉Niko，一个叫Ivan的人找Roman的麻烦，并且想杀死Niko。其实是Vlad想干掉Ivan。Niko不明真相，答应去办这件事。来到Ivan的住处外面，发现他已经上车准备逃走。开车在后面跟着他，不要超过他的车。一直来到一个正在建造的大楼。Ivan顺着梯子往上爬，跟着他爬到最上面。这个家伙失足滑了下去，用手抓住楼房的边缘。这时可以选择杀他或者帮助他（笔者选择杀）。给Roman打电话报告完成了任务，从楼上旁边的梯子下到地面。

Concrete jungle

任务人：Little Jacob　奖励：200$

去找Little Jacob，开车带他来到第一个毒品贩子的房子。LJ进去把3个毒品贩子赶出来，Niko在外面等着。在车上看到这3个人出来，开车过去撞死他们。然后和LJ来到第二个地方，干掉里面的所有毒品贩子。最后将LJ送到咖啡店。

Uncle Vlad

任务人：Roman　奖励：无

前往Roman那里，他正在喝闷酒。原来Roman为情所困，觉得他喜欢的那个女人Mallorie和Vlad有一腿。Roman忍气吞声，可Niko要去教训Vlad。来到Vlad的酒吧，干掉两个小弟。Vlad趁机逃跑，开车跟上他。来到一个工地附近，Vlad的车撞到了货车。他逃到工地上，Niko用枪射穿了他的脑袋。

Crime and punishment

任务人：Roman

Niko杀了Vlad后，Roman这个孬种就觉得末日来临了。Niko去找他，他正躲进垃圾箱里，说有人跟踪他。这时后面真的出现一个大哥，拿着把AK47在身后

随机性任务

单人游戏中的故事模式是GTA IV的重要内容。由于这款游戏的高自由度，每个任务的完成方式可能并不固定，任务中经常有随机事件发生，比如遇到警察通缉，或者进入支线任务。而整个游戏的任务流程也不固定，选择接任务角色不同，游戏中任务的进行顺序不同。所以任务攻略仅供参考，顺序完全可以不按照攻略的任务顺序进行。

看电视

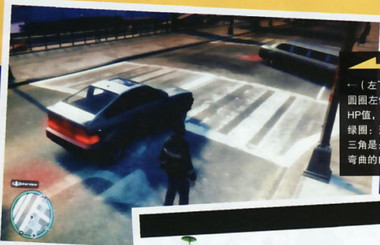
由于是外语台，所以看自由城的电视节目需要一定的外语水平，并需对国外民间文化有一定的了解。具体频道如下：

频道Weazel：Republican Space Rangers（cartoon）,John Hunter（Political commercial）,Vinewood Cunts（only on Weazel）,VIG Insurance（commercial）,Weazel Wednesdays,Terror Marathon（only on Weazel）,Venturas Poker Challenge。**频道CNT**：Patriot 500,I'm Rich,The history of the Civil War and Beyond,CNT advert,LCPD Recruitment – Join LCPD,Fear the Dark Finger（movie commercial）,The Men's Room。

没事去网吧

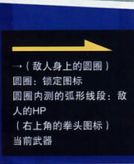
上网交友，查电子邮件，购买下载手机铃声和主题。网吧电脑也不是摆设，上网的最大功能是什么？当然是浏览网页进行网上冲浪。下面是可以访问的网站和博客。怎么样，不少吧？有时间就到网吧上网去看看这些网站的内容吧！在这些网站中，你一定会找到能“萌”到你的内容。

limevenus.blogsnobs.org	www.homeworkfriend.org
mail.eyefind.info	www.hornyhighschoolreunions.com
pychakilla.blogsnobs.org	www.huganimals.com
www.americantravelguide.net	www.ilovetoblow.org
www.antfarmcam.net	www.inyapuper.blogsnobs.org
www.area53site.com	www.krapea.com
www.artthrob.org	www.leftover-vacations.com
www.a-thousand-words.net	www.liberatedwoman.blogsnobs.org
www.autoeroticar.com	www.libertycitypolice.com
www.babiesovernight.com	www.libertycityrealestate.net
www.beanmachinecoffee.com	www.libertytreeonline.com
www.bigdog.blogsnobs.org	www.liesdamnlies.net
www.blogsnobs.org	www.lipurgex.com
www.bruciesexecutivelifestyleautos.com	www.littlelacysurprisepageant.com *
www.bulimialovers.com	www.lootandwank.com
www.burgershot.net	www.love-meet.net
www.chiropracticovernight.com	www.loveyourmeat.com
www.craplist.net	www.modderstotallyrule.com
www.darksoullock.blogsnobs.org	www.money2makemoney.com
www.designerslave.com	www.myonlineme.com
www.domestobotlovers.com	www.myroomonline.net
www.dragonbrainthemovie.com	www.onlineradiorevolution.com
www.easterislandcoverup.com	www.our-own-reality.com
www.eatbiglogs.com	www.outdatedtastes.com
www.eddielowfilthslayer.blogsnobs.org	www.outsourceforamerica.com
www.elchamucoroboto.com	www.peepthatshit.com
www.electrictit.com	www.pinktorpedo.org
www.electronicwritingtablet.com	www.piswasser.com
www.erisfootware.com	www.pointclickshipabitch.com
www.eugenicsincorporated.com	www.poker-in-the-rear.com
www.eunux.net	www.publiclibertyonline.com
www.eyefind.info	www.redwoodcigarettes.com
www.fantasyleaguebatswingers.com	www.roidsforlittleboys.com
www.fefighter2008.blogsnobs.org	www.rustybrownsringdonuts.com
www.fistfans.com	www.sh*tster.de
www.flyhighpizzapie.com	www.sprunksoda.com
www.freejames.org	www.stopshavingnow.net
www.friendswithoutfaces.net	www.thebankofliberty.com
www.fruitcomputers.com	www.tobaccofacts.net
www.gloryholethemepark.com	www.vipluxuryringtones.com
www.goldbergligner andshyster.com	www.weazelnews.com
www.golfloversonline.net	www.whattheydonotwantyoutoknow.com
www.grype.org	www.whymommygotfat.com
www.hand-jobs-online.com	www.yourmexicandoctor.com
www.happyfarmersupplies.com	www.yournewbabysname.com
www.heritagenothate.org	*浏览这个网站会转向到FIB站点，并且会直接给Niko四星通缉
www.homecremation.com	



←（左下角圆圈）
圆圈左侧的半个绿圈：HP值，圆圈右侧的半个绿圈：盔甲值，中间的三角是：主角所在位置
弯曲的白条：街道







←（左下角圆圈）
中间的红圈：警察通缉范围，雷达上的蓝线：GPS定位路线，右上角的五星：通缉星数

把Niko砸晕，然后抓住了他二人。接着是一段情节，出现了Vlad的老大Michael和Dimitri。新认识的大哥Dimitri让Niko帮他们工作，去抢一批电视。出门不远处开来一辆警车，等警察下车后过去偷这辆车。然后分别开到雷达上的3个地方，找到3辆货车。在货车附近按下警笛（下压左摇杆），撞一下货车让其停下来。下车走到货车窗户边进行检查。找到电视后，开车把电视送到指定地点。

Do you have protection?

任务人：Faustin　奖励：400$

来到Faustin别墅，他正就着烈酒吸食毒品。神智不清的Faustin将手下Dimitri和Niko一起赶了出来。出门开车带着Dimitri去色情用品店，用枪指着3个家伙，然后开枪射击中间那个人的腿。要到钱后开车前往武器店买一把Micro-SMG冲锋枪。最后开车送他返回Faustin别墅。

Final destination

任务人：Faustin　奖励：500$

去找Faustin和Dimitri，这两人为了是否杀一个叫Lenny的家伙争执起来，当然最终还得听Faustin老大的。出门开车到城铁站，从梯子上去干掉Lenny的一个小弟，Lenny见势不好开车就逃。开车追他，在车里面用枪向他的车射击。干掉他后完成任务。

Logging On

任务人：Roman　奖励：无

去找Roman，见到一个傻蛋Brucie，原来这个人是Roman的网友……Roman劝说Niko多去上网，能认识MM什么的。Niko本来就会用网络（赶来自由城就是收到了Roman的电子邮件），正好去查看邮件。来到咖啡网吧，上网随便看看后离开。给Brucie打电话，不久后Roman让Niko查电子邮件，他有事要帮忙。再次进入网吧，查看邮件。邮件中说Brucie让Niko去弄一辆车，点击Reply，然后去拿这辆车。偷车后会被警察追捕，尽量不要撞车，否则车被撞坏任务就失败了。另外，根据车辆的新旧程度获得不同的奖励。想多挣钱，在送到车库之前，可以先去修理厂修车。

Shadow

任务人：Little Jacob　奖励：无

Roman和LJ同时发来消息，让Niko去找他们。先去找LJ吧。来到LJ的住处，Niko被LJ的保镖抓住，一场虚惊之后，Niko帮助LJ去杀交易人。出门开车来到指定地点，一个家伙走出来。在后面跟踪他，最好不要被发现。进入第一个大楼直走，穿过大街，翻过铁栅栏后再次进入一栋大楼。这次沿着楼梯一直向上走，直到最高层。用武器打烂走廊里面的门锁，进去干掉3个交易人。

No love lost

任务人：Faustin　奖励：无

前往Faustin那里，他正在骂他的妻子。原来他的女儿不喜欢豪宅，而喜欢跟地痞流氓鬼混。Faustin让Niko去干掉勾引他女儿的流氓。来到指定地点，见到了Faustin

有事找上帝

上面已经介绍了手机的功能。除了这些，手机还能使用作弊功能，也就是在手机中输入作弊指令。下面是作弊号码，在手机中直接拨打某个号码就能实现对应的功能。比如呼风唤雨、调出最牛的跑车，或者给自己加血……打个电话就实现了这些功能，是不是很像和上帝通话呢？输入一次后，下次在Cheats菜单中可直接选择作弊功能。另外需要注意的是，在Xbox 360版中，输入作弊码会影响成就的开启。想要全成就的人请慎用秘籍。

秘籍效果	拨打号码	用后不能开启的成就（Xbox 360版）
满血、护甲、弹药	482-555-0100	Cleaned The Mean Streets
护甲	362-555-0100	Cleaned The Mean Streets
		Finish Him
		One Man Army
		Walk Free
武器#1	486-555-0150	Cleaned The Mean Streets
武器#2	486-555-0100	Cleaned The Mean Streets
提升通缉星数	267-555-0150	–
降低通缉星数	267-555-0100	One Man Army
		Walk Free
改变天气	468-555-0100	–
获得一辆Cognoscenti	227-555-0142	–
获得一辆Sanchez	625-555-0150	–
获得一辆FIB Buffalo	227-555-0100	–
获得一辆Turismo	227-555-0147	–
获得一辆NRG-900	625-555-0100	–
获得一辆Comet	227-555-0175	–
获得一辆Super GT	227-555-0168	–
获得一辆Annihilator	359-555-0100	One Man Army
		Walk Free
获得一辆Jetmax	938-555-0100	–
获得一辆Feltzer	662-555-0147	–
获得一辆Banshee	265-555-2423	–

认识新朋友

自由城给Niko提供任务的家伙，会时不时地打电话给Niko，约他一起出去找乐。当Niko与他们的关系到一定阶段后，就可以主动电话约他们出去玩。通过进一步提升友好度，最终实现可通过电话随时找他们提供特殊的服务的那一天。这些服务通常对完成任务有着很大的帮助，可见花点时间和朋友们搞好关系还是划得来的。

角色	服务	具体内容
Roman	免费叫车	能在自由城的任何地点给你开来一辆车，免费载你去任何地点。
Little Jacob	武器贩卖	打电话给他，他会告诉你到哪里去找他买枪。他能提供很多你在游戏主线中已经可以用的武器，以及防弹衣。
Brucie Kibbutz	空中快车	在自由城任何一块比较开阔空旷的地方开来直升机一架，免费载你降落在任何比较开阔空旷的地带。
Dwayne Forge	提供打手	他会派一些他帮派里的人过来帮你任务。所以当你决定要帮Playboy X杀他时，考虑一下吧。
Patrick "Packie" McReary	遥控炸弹	还记得主线任务中他要你开一辆有炸弹的车然后遥控引爆端掉对方窝点么？成为朋友的他可以随时给你提供一辆类似的车。

搞定女朋友

在自由城中生活，Niko有机会和5个女性交往。两个女人在剧情中出现，其他三人可通过交友网站来认识。交女友不会对任务有什么实质性的帮助，只是你可以通过跟她们聊天，更加深入地了解人物的性格。通过坦诚相待，待到同床共枕（上床）之后，这些女人就会给你提供特殊服务了！有女人陪伴的生活虽然多姿多彩、颇为滋润，但也要注意身体哟！

角色	服务内容
Alex	所有服装店的衣服打对折，不过仅仅在能力开启后24小时奏效。
Kiki	降低你的通缉星数，只有在三星以上奏效。
Carmen	当你受伤的时候，她会给你一个补血剂。

MAP

LEGEND

- All (Expand / Collapse)
  - Points Of Interest
  - Restaurants
  - Shopping
  - Services
  - Entertainment & Nightlife
  - Emergency Services
  - Missions
  - Items
  - Vehicles
  - Secrets
  - Multiplayer
  - NPCs

PLUMBERS SKYWAY

WEST RIVER

BOOTH TUNNEL

NORTHWOOD HEIGHTS BRIDGE

GRAND BOULEVARD

EAST BOROUGH BRIDGE

CHARGE ISLAND

HUMBOLDT RIVER

ALGONQUIN BRIDGE

COLONY ISLAND

LEAPER'S BRIDGE

BROKER BRIDGE

HAPPINESS ISLAND

CASTLE TUNNEL

MIDDLE PARK





复仇路线

A Dish Served Cold

在Niko第一次踏入自由城的港口，你将和Dimitri展开最后决战。港口的货轮上有大量的敌人，建议先用狙击枪干掉甲板上的敌人，然后从船头的楼梯上船，直奔舰桥。舰桥内部的一个桌子上有急救包，而且过一段时间就会自动恢复，反复出现，需要的话可以返回这里加血。干掉舰桥塔内部的敌人，然后开启开关。之后又会有很多敌人出现，必须一路杀下去，从甲板中部打开的入口跳下船舱，里面有人埋伏，干掉他们。最终找到Dimitri，处决他。然后离开货轮，任务完成。

Out of Commission

Niko无视Pegorino的要求，自然惹恼了他。Pegorino在Roman的婚礼上突然出现，并杀死了Kate。第二天LJ打电话找Niko，愿意给Niko提供武器去给Kate报仇。开车去找Pegorino，他会开车逃上高速路逆向行驶。当高速公路开始转向东的时候，他们会离开高速公路。跟着他们来到一个老赌场，这里要面对大量的敌人，注意寻找掩护和急救包。穿过赌场，Pegorino会跳上快艇逃走，赶紧骑上旁边的摩托从海滩上紧跟过去。不要费心去射击Pegorino，剧情限制这里是杀不死他的，专心开摩托，到达指定的起跳点。跳上直升机后，利用直升机的火神炮射击快艇，同时不停地移动躲避火箭筒的攻击。Niko肯定会被击中一次，不过只要注意操作还不至于坠毁。一直跟上Pegorino，通过剧情会回到地面，离最后的结局已经不远，干掉Pegorino通关。



If The Price Is Right

到指定地点接Phil，他会要Niko送他去毒品交易地点。到那里之后，交易最终失败，Niko的目标是毒资。干掉周围的敌人拿到钱之后，跟着Phil逃到屋顶，然后一路杀向远处的仓库。达到那边，毒品贩子会拿起钱逃走。徒步追上去直到他跳上一辆卡车，然后等Phil一起利用旁边的卡车开始追击。他的卡车会滚落一些圆桶，小心驾驶不要撞上它们影响速度。上了高速路之后就可以赶上他，Phil会射击迫使他停车。下车杀死司机然后拿了钱赶紧离开，因为卡车很快就会爆炸。

A Revenger's Tragedy

这个任务的前半段跟复仇路线的最后一个任务是一样的，有很高的重复性，玩家可以利用之前的经验来进行。首先，直到杀入老赌场，才会发现不同——Dimitri杀死了Pegorino。跟着Dimitri，他会开直升机逃走。驾驶身边的一艘快艇，尽可能地跟上直升机，直到LJ驾驶另一架直升机赶来。把快艇开到LJ的正下方，就可以爬上直升机。接着仍然是尽可能地跟上Dimitri，最后两架直升机都会坠毁，从飞机里爬出来继续徒步追他，最后干掉Dimitri通关。



的女儿和一个摩托党在一起。他们看到Niko后跳上摩托车就跑。Niko驾驶眼前的摩托车追赶他们，保持一定的距离，不要被落下。小心不要撞到路面上的任何东西。一段时间后，几个摩托党匪徒出现，并向Niko开枪。不用开枪，跟着他们来到前面的树林。利用树木做掩体，干掉这些家伙。（提示：这个任务难度较高，首先开摩托车的时候一定要小心，不要撞到东西。最后的枪战，敌人较多，所以进入这个任务前务必准备好弹药，有必要的话可以购买护甲。）

Rigged to blow

任务人：Faustin　奖励：700$

来到Faustin别墅，他的妻子抱怨了很多以前的事，Niko也吐露了自己的一些想法。之后见到Faustin，他让Niko用装满炸药的卡车去炸毁一个车库。开车来到卡车处，小心地开到车库。将卡车开进入，按下引爆装置后跑出去。将车库炸掉后，Niko返回自己的家。

The master and the Molotov

任务人：Dimitri　奖励：无

在长椅上见到Dimitri，他让Niko去杀Faustin。因为不杀Faustin，就会被他杀。Niko来到Faustin的别墅外，刚想进去收到了Dimitri的短消息。他说给Niko准备了防弹衣，就在Faustin别墅的一侧。获得防弹衣后，进入别墅。情节过后，和Faustin手下大战一番。Fasutin趁机上楼逃跑，别让他跑远了。快速干掉他的手下，跟上去在楼顶将Faustin干掉。

Russian Revolution

任务人：Little Jacob　奖励：无

LJ打来电话，让Niko去见他。在一个大车间门口见到CJ，原来Dimitri也在里面。另外还有Niko老家来的人Bulgari。他们要干掉Niko，一场枪战爆发！CJ站在Niko这边，对付其他人。注意利用掩体保护自己，慢慢击破的打法没有什么难度。枪声惊动了警察，大批警车赶到了车间外。看形势不妙，Dimitri和Bulgari在混乱中跑掉。向着大门口的位置边打边退，最后出门抢一辆警车，带着LJ逃出这里。将LJ送回咖啡馆之后，呼叫Roman。Roman小声地说，让Niko到北部的一个小巷和他见面。

在小巷中见到Roman，Niko跟他说了具体情况，Bulgari赶到了这里，他们都死定了。Roman这时候却镇定下来，他说先回住处，再想办法躲起来。路上Roman给Mallorie打电话，拜托她在Bohan地区找到了一个地方躲藏（Mallorie堂兄的地方）。返回的路上Roman对Mallorie大加赞扬，结果到了住所发现，Roman的窗户里冒出了熊熊烈火。原来Bulgari他们的行动已经开始了。于是Niko和Roman只能去Roman的车库了。开车到那里才发现，车库也成了一片火海。

只能去Mallorie介绍的Bohan地区了。路上Roman对失去房子和事业喋喋不休，说他的美国梦真的变成了一个梦。说到最后，甚至要哭出来。接到Mallorie的电话，Roman停止了哭泣（其实没哭，这个家伙装腔作势的样子很可爱）。Niko则安慰他，至少还有Mallorie。来到Bohan地区的一处住所，Niko终于有了一个新的安身之处。

第二章

Search and delete

任务人：Brucie　奖励：无

去找Brucie，情节过后到外面。首先要找一辆警车，如果找不到可以用手机拨打911呼叫，然后抢下警车。进入警车，利用警卫系统查找Lyle Rivas的位置。在电脑中输入“Lyle Rivas”，找到信息后定位。然后来到他的住处，这个家伙见事不好，开车逃跑。上警车，在后面追赶。一直通过大桥，追上后将其干掉。

Easy as can be

任务人：Brucie　奖励：3500$

去Brucie那里的时候，他正在健身……Brucie让Niko去拿一辆车。来到指定地点，车就在一侧小胡同里。Niko上车后，其他绑匪出现。这时候开着车返回Brucie的车库，注意路上尽量不要碰撞，因为这辆车很容易撞坏。把车开回车库任务就完成了。

Out of the closet

任务人：Brucie　奖励：6750$

去找Brucie，这个傻蛋还是在健身。Roman也在这里，拿着一个笔记本电脑查东西。Roman让Niko去杀一个人抢他的钱。先来到网吧门口，给Brucie打电话得知要找的人叫French Tom。进入网吧，在浏览器上点击进入Love-net.com，选择男性(Male)，找到French Tom，选择约会(date)。完成之后，随便逛逛，吃点东西，买衣服，去剧院看演出……实在不行去接其他任务，消磨一下时光。不久后接到Brucie的电话（或者Roman的短息提示），去网吧查看邮件，发现收到了那个男人的回信。他说他经常晚上8点在Dove地区的69大街的Diner餐厅，于是Niko赶去那里。在餐厅里见到这个人，干掉他后打电话和Brucie交差。

Escuela of the streets

任务人：Manny　奖励：1000$

接到Brucie的短信和电话，不过还是先去见Mallorie的堂兄Manny Escuela吧，因为他

警察全任务



当你得到警车之后，完全停下来，按L键就可以进入自由城警察局的电脑网络查看各种罪犯的资料。其中第一项“View Current Crimes”是随机发生的任务，表示的是你附近正在发生的犯罪案件。你可以在三个选项中选择一个，当你按下A键确认任务之后，必须在规定的时间内到达指定地点干掉目标完成任务。而且如果在发现嫌犯之前下车，必须在30秒之内返回警车内，否则任务失败。由于是随机发生，所以每次进入这一项，出现的任务都不同。不过这些任务大体上分为三类：

“Criminal on foot at XXX”：表示嫌犯在XXX地点，徒步犯案。因为嫌犯只有一个人且没有交通工具，所以这是最好搞定的任务。

“Vehicle stolen at XXX”：表示嫌犯正在XXX地点偷车。所以很可能会演变成飞车追逐战。

“Gang Activity at XXX”：表示在XXX地区有帮派成员的活动。当你过去时，他们肯定主动攻击你，展开激烈的枪战。

拳头和武器

GTA4中的武器还是历代都有的那几类，近战、狙击、大威力的都有。除了火箭发射器RPG和拳头之外，每类武器都有两种不同的可供选择，价格贵的那一种一般来说各方面性能都要比便宜的那种好。具体请看下表：

武器名称	购入费用	弹匣大小	弹量上限	弹匣费用	备注
拳头	–	–	–	–	
匕首	–	–	–	–	可以从敌人手中夺过来，也可以在Jacob那里搞到。
棒球棍	5	–	–	–	–
Pistol	600	17	1500	35	Glock
Combat Pistol	1500	9	1500	100	Desert Eagle
Micro SMG	1200	50	1200	100	Mirco Uzi
SMG	2500	30	1200	130	MP5 N（A3）
Assault Rifle	3500	30	600	80	AK-47
Carbine Rifle	5000	30	600	100	M4 Carbine
Pump Shotgun	1200	8	80	100	Winchester Defender
Combat Shotgun	–	–	–	–	Mossberg M590
Sniper Rifle	6000	5	50	800	–
Combat Sniper Rifle	8500	10	50	10	PSG-1
RPG	15000	1	9	5000	小角度撞到地面不会爆炸，而是反弹起来或者向前滑行出去。
Grenade	1000	–	–	手雷	–
Molotov	500	–	–	燃烧瓶	–

关于手雷和燃烧瓶：投掷这两样东西跟投掷其他物品是一样的方法，需要先按L瞄准，然后再按R扔出去，按R越长投掷越远。如果不瞄准直接按R键，燃烧瓶的话就是往后扔，手雷的话就是扔脚底下，这种方法对付追兵的时候很有效。但要小心这么扔手雷别炸到自己。

在自由城的各处都可以捡到一些免费的武器，平时多注意收集的话能省不少买武器的钱，要进行任务的时候也能更加轻松。

刺杀全任务

Bailing Out For Good：目标从警察局出来准备上车，他有四个全副武装的保镖，小心应战。Migration Control：目标在隧道入口上方的直升机平台上，他准备从车里出来走上飞机，如果能一枪干掉他最好。太早攻击他会乘车逃走，而如果太晚攻击错过了时机，直升机飞走了就更加难以追上了。Industrial Action：目标是盘踞在一个工厂的一群人，工厂居高临下易守难攻，还要小心他们从后门逃走。Derelict Target：目标一共三个，在一座建设中的楼里。除了这三人还有很多杂兵，他们分布在各个楼层。一层一层推进吧。Water Hazard：目标在一艘游艇上，你可以在岸边狙击，不过由于游艇上下起伏，所以有一定的难度。如果没有立刻杀死目标，她也会用狙击枪还击。Dead End：目标正乘坐一辆SUV准备离开，跟踪他的时候注意最好不要走小路，那里面会有埋伏。当最终追到目的地时，干掉所有的敌人。Hook, Line and Sinker：目标在水上，你需要一辆快艇接近他，追踪然后干掉他。R.U.B. Down：目标是一群人，他们发现你后会跳上摩托分头跑，最好的方法是在他们发现之前用RPG一锅端。

的地方距离很近。Manny经营一家健身房，来到这里有人正在录像。情节过后，Niko帮Manny做事，他们先去找人拿钱。来到外面劫一辆车，一路跟踪前面的车，来到仓库的外面。注意跟踪的过程中不要离前车的距离过紧，否则会被发现。来到仓库后，Manny开车离去。这里的正门锁上了，所以只能从其他地方进去。在这个仓库的一侧有一个铁梯，上去后来到旁边的建筑物上，从建筑物的木板上通过，来到仓库上面。在仓库上面有一个MP5冲锋枪，还有很多窗户，有一个是打开的，从这里窗户进入。杀掉里面所有的敌人后，打烂一个EXIT出口门的门锁，离开这里。

Street sweeper

任务人：Manny　奖励：无

这期间Dimitri会打来电话，恐吓一定要杀死Niko。回家存个档，然后再去找Manny。他又在录制Video，然后让Niko再去干掉其他毒品贩子。来到毒品贩子的地盘，干掉外面的几个小弟，两个人趁机开车逃跑。开车在后面追赶他，干掉副驾驶的枪手，最后这个家伙会停车，下来跑进一幢建筑的时候，将他干掉。之后Mallorie打来电话，她说她有了新的顾客，让Niko有时间去找Elizabeta。

Luck of the Irish

任务人：Elizabeta　奖励：1500$

见到了Elizabeta，她让Niko给她做事。来到一个建筑的房顶，拿到一把狙击枪。来到房顶的另一个位置，瞄准下方街道的小巷。交易双方赶到，用狙击枪瞄准中间一个人，当他拔枪的时候，将他干掉。然后快速干掉上方其他敌人。当屏幕下方出现文字，提示Patrick遇难需要帮助的时候，将狙击枪的镜头向左下移动，干掉攻击Patrick的人。然后上方会有敌人的增援，继续用狙击枪杀掉他们。最后一个人上车逃跑，快速将他干掉后任务完成。

Blow your cover

任务人：Elizabeta　奖励：2000$

去找Elizabeta，他们正在开一个Party。通过介绍，Niko认识了Johnny，还有一个叫做Playbox X的小子。情节过后，和Playbox一起行动。开车来到Schottler地区的一个建筑，进去后走廊里有一把散弹枪。上楼剧情后，原来这里有警察卧底，干掉所有人。来到屋顶，干掉几个赶来的警察。从一侧的楼下下去，出来后抢一辆车，躲避警察，通缉星数消失后，开车将Playbox送回去。

The puerto rican connection

任务人：Manny　奖励：1250$

去找Manny，他正在抱怨录制的广告。Niko去Algonquin大桥找说Manny闲话的人。来到那里，城铁正好通过，那个人就在城铁上。开车跟着城铁，一直跟到一处加油站，这辆车会停下。下车将车内的3个人全部干掉，给Manny打电话报告完成了任务。之后收到了一个陌生人短信，让Niko去Castle Gardens找他。

Deconstruction for beginners

任务人：Playboy X　奖励：6500$

和Elizabeta打电话联系，她说让Niko去找他。Playboy打来电话，让Niko去找他。不久后Roman打来电话，说经过检查，车库着火不是那帮匪徒所为，而是由于电路事故。这里的任务可自由选择，先去找Playboy吧！来到Playboy的别墅，剧情过后，开车和他去南部某地拿武器。开车来到指定地点，钻进停着的汽车中。出来后使用狙击枪干掉起重机上的守卫，一共有3个。全部干掉后，进入工地，和民工大战一番。这里敌人非常多，不过难度并不高。按照正常的流程，到这里的时候武器和弹药应该很充足。如果弹药不多，可以提前补充一下。干掉敌人可以获得很多武器，所以也不用过于节约弹药。将工地上的3个工头干掉就完成了任务。完成任务后和Playbox X联系，找他最好打车回去。因为这个任务的地点距离Playbox X的别墅很远。

最高通缉任务

在警车的电脑里，除了能接“Current Crimes”任务之外，还有一个“Most Wanted”，这里面是你现在所在区的10大通缉犯的资料。选择一个按A键确认之后，再按A就能知道他们的地址，接着你只需要过去把他们全干掉就行了。和警察任务一样，如果你再找到嫌犯之前下了警车，必须在30秒内返回。

Broker/Dukes/Bohan区

Maxwell Caughlin：这家伙在一个较封闭的地方，身边还有一群人，有一人持有RPG。一定要先下手为强啊。

Scott Guzowski：他跟三个手下在Dukes区西北的公园。由于他们是步行，所以比较好解决。他们会反击而不是逃跑。

Antonio Rivette：这伙人一共5个，在Broker区South Slopes的城铁站里。直接坐城铁过去或者从下方的入口攻上去各个击破吧。

Rodrigo Stavenes：这又是一群人，躲在位于Dukes区西北Steinway的一座楼里。这幢楼有两个正对的出口，他们看到你后会往相反的出口逃走，确保外面有交通工具追击。

Fernando Tisdel：他看到你就会尝试驾车逃走，所以很可能会演变为飞车追逐战，做好准备吧。

Tyler Pickrel：这家伙在Dukes区北部的Meadows Park里，由于他是步行，而且看到你之后也只是跑步逃离，所以会是个比较简单的任务。

Preston Pecinovsky：这群人在Bohan区东北的Northern Gardens，这里只有一个出口，所以不用担心他们会从后面逃跑。不过有人会尝试抢车逃跑，提前干掉他吧。

Alonso Goralski：这人和朋友在机场碰头，你有机会在远处一枪干掉他。不过如果举枪后没有能立刻杀死他，他会发现你并坐车逃走，此时就需要追上去干掉他。

Bert Reker：Bert在Broker区北部BOABO的一个大垃圾场里，还有一群帮派分子跟着他。西南面有一幢大楼楼顶可以俯看那块垃圾场。如果你有狙击枪的话，不妨利用大楼后面的楼梯到达楼顶，附近也有防弹衣。

Freddy Paparo：这又会是一场飞车追逐战，Freddy会在你接近他的时候开车逃走。追上去搞定他的车后，他和几个朋友会从车上下来，杀了他们。

Algonquin区

Shon Kikuchi：这家伙在开着跑车在北边的North Holland晃悠，当你接近他时，他会试着往南逃走。因为是跑车所以会比较难追。

Jimmy Kand：他在Algonquin区北面Northwood的一幢大楼的2楼。这是个比较简单的任务，因为他见到你后吓得晕倒在地，过去用匕首无声地干掉他吧。

Simon Nashly：他们一共六个人，在东南部Fishmarket的一座建筑内活动。当他们发现你之后，会立刻散开，进行反击。你可以等他们都分开之后各个击破。

Tommy Francovic：他在最南端Castle Garden的一个码头附近，当你从开车进去时他会驾驶摩托迎面冲出来试图逃走，你有机会直接撞翻他。他倒地后爬起来会用Uzi枪反击。打死他后你可以捡到大量现金。

Barry Lamora：他在中央小岛Colony Island上，和他一起还有两个人，你必须都给干掉。他们的武器装备是两把AK，一把散弹枪。开打时Barry会试图逃走，而另两人给他提供掩护。

Lino Friddell：这任务的目标也是有三个人，他们在中央公园里。有意思的是他们都在一条很窄的通道里，如果你开车的话可以开足马力直接撞死他们三个。

Juan Haimo：这个任务的目标是三个开摩托车的人，他们位于中部的Star Junciton。当你到达之后他们会集体逃跑，好在开摩托的人都比较容易搞定。

Darren Covey：嫌犯在位于Algonquin区中西部Purgatory的一个大型停车场内。他发现你之后并不会试图逃走，所以很容易搞定这个家伙。

Lea Brodell：目标一共六人，盘踞在北部East Holland的一幢公寓里，当你从大街上靠近时他们就会发现你并开枪射击。你可以从公寓楼北面的门进入内部，敌人多，空间窄，所以小心应战。

Christov Mahonvic: 嫌犯的位置就在Fishmarket South的垃圾场。他们不会逃跑，翻过围墙进去把他们杀光就好了。

Alderney区

Marty Boldenow：嫌犯在Acter，这会是一场简单的枪战，推荐从南面接近他。

Noel Katsuda：嫌犯和他的朋友在Tutor的一座有围墙的场地里，主入口在场地西面，西南面有一个小入口只能走人。

Rodney McEniry：嫌犯在Aldernedy City，当你接近他时会试图逃走。追他的时候要小心，他会用枪射击，还会扔手雷炸你。

Glenn Lushbaugh：嫌犯会在你发现他时往南逃走，追上去干掉他，比较简单。

Phil Bacerra：当你找到嫌犯时，他们会分头跳进两辆卡车逃走。建议使用RPG快速干掉一辆，然后去追另一辆。

Sergi Szerbin：嫌犯位置在Leftwood，你需要干掉他和一群帮派成员。如果你不想正面跟他们冲突，不妨到北面的高地用狙击枪搞定他们。

Danny Hatmaker：目标和一群帮派成员在某个码头。最好是用狙击枪远距离干掉他们，因为他们会在你进入码头大门之后立刻开枪向你射击。

Mervin Eskuchen：当你找到嫌犯时，他们会跳进两辆SUV，往北逃走。RPG是很好的选择，你可以尝试事先在北面制造路障。

Frederick Harrison：嫌犯在Tutor的老的列车大桥上。他和其他帮派成员分得很开，所以你可以各个击破。

Keenan Burdett：这群家伙在一个多层的停车场内，每一层都有一个目标，顶层则有一群。去之前先准备好弹药吧。

Photo shoot

任务人：Playboy X　奖励：无

去找Playboy X，他给Niko一个带摄像头的手机，让Niko去拍几个人的照片。来到一个公园外面，看到公园中的3个人。穿过马路，距离他们不要太近。开打手机，选择Menu中的Cemera，然后将镜头对准右侧那个穿黑色夹克的家伙，拍照，传给Playboy X。是否正确的话，他会发来短信确认。拍到合适的照片后，Playboy X打来电话，让Niko杀死这个黑夹克。将他干掉，任务完成。

Ruff Rider

任务人：Dwayne　奖励：无

去找Dwayne，他有一些麻烦，他的女友找到了新欢。Niko去给他解决这个问题。来到那里，那个家伙上了摩托车逃走。可以干掉Dwayne的女友，也可以放过她。然后骑上附近的摩托车，追赶逃跑的家伙。干掉他后，拿走他的钱。最后到Cluckin Bell地区见到Dwayne任务完成。

Undress to Kill

任务人：Dwayne　奖励：无

再次去找Dwayne，他又在郁闷。这次是为了一个俱乐部。Niko答应前去解决这件事，将俱乐部抢回来。来到俱乐部外面，将枪收起来再进去。进入俱乐部后，要找到这里的3个老板。进门后两个人在交谈，过去听他们交谈的内容找到第一个老板的位置。向前走，在房间前面跳钢管舞旁边，一个男人正在和钢管舞女互相骂街，他是第二个老版。进入台阶上走廊，门口有一个小弟的VIP房间中是第三个老板。将这3个人干掉，就完成了任务。杀死他们的顺序和打法自由度很高。可以从第一个房间开始，因为那里有比较明显的掩护。最后有一个老板逃跑，来到外面开车追赶他，在车上向他攻击。最后追上去，将他干掉就夺回了这个俱乐部。

No.1

任务人：Brucie　奖励：无

去找Brucie，不出意料他还在锻炼身体。情节过后，和他去拿一辆车，然后去参加街道比赛。来到比赛地

点，一番苦战后获得第一名。最后将Brucie送回家，任务完成。（提示：赛车任务有些难度，需要熟悉路线，然后多练几次就能过去了。）

Call and collect

任务人：Francis McReary　奖励：1000$

目前地图上的两个“？”标记都没有去。任选其中一个，在南部海边见到了警官Francis McReary。情节过后去指定观察点，然后接到Francis的短消息，查看得到一个电话号码“843-555-0124”。走到台阶下面，拨打这个号码，观察谁在接电话。找到这个人之后，等电话打完就他干掉，得到存储设备。这时有人报警，警察正在赶来。赶紧逃出去，抢一辆车离开这里。通缉星数消失，去找McReary，将存储设备交给他。

Final interview...

任务人：Francis McReady　奖励：1000$

去地图上的F标记处找Francis。刚到他的别墅，发现外面有警察还有警车。原来他被一些律师盯上了。Francis让Niko去找他，方法只能采用工作采访的方式接近他。先去网吧，在首页上有一个Goldberg Ligner& Shyster的大幅广告。点进去，点击CAREERS，然后点击下方的Submit Resume。等待律师办公室的电话，去进行采访。这段时间穿上西服和皮鞋。前往办公室，根据前台的指示，来到左下走廊，进入角落的房间。找到并干掉Goldberg，拿走桌子上的文件，最后杀出大楼，躲避警察后将文件交给Francis。

Holland nights

任务人：Francis McReary　奖励：5000$

找到Francis，他要去East Holland会一会毒品贩子Clarence。准备好武器弹药，来到指定地点，Niko呼叫Francis，得知Clarence在二楼。从楼梯快速上去，一直杀到Francis所在的区域。Farancis道歉，并让Niko放了他，当然不能饶了他。将他干掉后，大批警察赶来。逃离这里，通缉等级消失后任务完成。接到UL的电话，他说直升机已经准备好了，Niko前往那里。

Lure

任务人：Francis McReary　奖励：5000$

接到这个任务之后，去第一个指定地点发现一辆跑车，Francis给准备了一把狙击枪。开车来到下个指定地点，穿过大街到达对面楼房的后面，从红色的门进入爬上楼顶，进入狙击位置，目标就在对面公寓里。不过这个角度无法确认目标的位置，必须想办法引他起身。这里有两个方法：一是用狙击镜查看他的电话，发现电话号码之后用手机打给他，这样目标就会起身去接电话；二是用枪打掉窗户外面的白色圆盘，那是电视的天线，这个人会起身去检查电视。无论用哪种方法引他起身，给他的脑袋来一枪，然后下楼完成任务。

The Holland play...

任务人：Playboy X

奖励：杀死Dwayne获得25000$，杀死Playboy X获得他的别墅。

先不管那个陌生短息，去找Playboy X。这个家伙想让Niko去杀Dwayne，Niko不同意，和Playboy X讨论了半天。最后Niko表示想一想，离开了Playboy的住所。来到UL的大门口，情节提示让Niko去杀Playboy X或者Dwayne，笔者选择杀Playboy X（因为当时的距离和他近一些……）。来到Playboy X的住处，几个小弟保护他撤退。将小弟干掉后，追赶Playboy X跳到另一座大楼的楼顶，从楼顶下到地面。Playboy X逃上大街，此时路口赶来一辆车，车上的人向Niko开火。干掉枪手后，追上Playboy X，将他堵在小巷里，几枪结果了他的性命……Niko给Dwayne打电话让他知道此事。Niko以后可以住在Playboy的豪华别墅了。

第三章

The snow storm

任务人：Elizabeta　奖励：2500$

来到Elizabeta住所，她正在和CJ争吵，原来她的毒品被人弄走。Niko来到Colony岛的一所旧医院，准备和毒品贩子大战一番。有狙击枪的话，进入建筑前可以干掉两个门卫和一个楼层里的敌人。杀光里面的毒品贩子，在里面的房间中拿回Elizabeta的毒品。这时候警察大批赶到这里，还有监视直升机。将进来围堵的条子干掉，夺路而出，开上一辆小货车就跑。经过艰苦的躲避，通缉星数消失后，打电话联系CJ。Niko在一个小巷和CJ见面，谁知道Michelle突然出现。她说她的真实身份是为政府工作，调查贩毒，目前正在调查Elizabeta。最后Niko不得不把刚抢来的毒品交给她。（提示：武器弹药一定要准备好，警察赶来时不要硬往外冲，尽量消灭进来的警察再出去。）

Have a heart

任务人：Elizabeta　奖励：3000￥

Michelle打来电话，让Niko去见她。先不用理她，去Elizabeta那里看看情况。Elizabeta非常急躁，并且正在吸食毒品。这时突然Manny和摄像员闯了进来强行拍摄录像，Elizabeta一怒之下将他俩干掉。Elizabeta让Niko帮忙Elizabeta隐藏尸体。开车来到一个教授的房后，教授将尸体留下处理。Niko给Elizabeta报告完成了任务。

Hostile Negotiation

任务人：Roman　奖励：无

Roman被Dimitri绑架，并且给Niko发来照片挑衅。愤怒的Niko带着武器赶到了绑架地点。又是一个工地，每一层都有很多敌人把守。一路消灭他们，来到第三层进入绑架Roman的房间。一个匪徒正在用枪逼着Roman，这时需要使用手动瞄准，将准星对准这个家伙的头。子弹打爆了他的脑袋，Niko将Roman救了下来。跟着Roman来到外面，一起上车，将他送到安全地点。

Wrong is right

任务人：U.L.Paper　奖励：6500$

去另一个问号标记处找Michelle，她将Niko带到政府大楼里。原来她的真名叫Karen，她介绍Niko见到一个上司（手机电话本中名称为U.L.Paper）。他让Niko去找一个特殊的人。Niko出来后来到的那个人的家里，可是他人不在，只有一台笔记本电脑。联系上司，他让Niko检查这个电脑，然后下令杀死这个人。来到珠宝店门口，这个人乘车逃跑。在后面追赶他，在车里射击，将他干掉后联系U.L.Paper。

Portrait of a killer

任务人：U.L.Paper　奖励：6750$

攻略：去找UL，情节过后来到外面找一辆警车，要使用警车上的警卫系统找某人。找警车的方法很多，如果附近没有，可以用手机拨打911，让警所派一个过来。抢下警车后，利用警卫系统的照片查询功能找到这个名叫Adam Dimayev的人的地址。和UL电话联系，他让Niko杀掉所有的人。这里的敌人不算多，小心应付即可。干掉所有敌人后，给UL打电话通知他任务完成了。（提示：最后有一个敌人可能在房顶上，利用集装箱爬上去才能打得到他。）

Dust off

任务人：U.L.Paper　奖励：7000$

去找UL，他让Niko去干掉某些人，不过这次要给Niko一个“礼物”。来到指定地点，UL打来电话，让Niko跟着一辆直升机直到着陆。地点是修理厂附近的停泊区。等它着陆，杀掉几个人，然后用狙击枪远距离干掉5个打手。进入直升机，这时警察赶到。这里要学习掌握开直升机的技巧，所以可以先按油门将直升机升起，再慢慢学习操作。将直升机开到指定地点即可。

Paper trail

任务人：U.L.Paper　奖励：7500$

这次任务又要和Little Jacob合作，当Niko到达指定地点之后，LJ已经坐在直升机里了。起飞后，LJ发现U.L.Paper提供了一个RPG，于是作战计划很快就明确了。驾驶飞机追上目标，LJ则负责轰掉它。任务的要点有两个：首先需要很好的控制直升机的飞行路线和速度，与目标保持一定距离，否则目标就会逃走；其次就是接近目标之后，LJ要求Niko与目标保持同一高度以方便射击。注意雷达上红点里的箭头，它表示目标与Niko的相对高低差，用LT和RT键来调整



高度与目标一致，然后等待LJ发射火箭。成功后就可以返回指定的降落地点了，平稳降落后任务结束。

Harboring a grudge

任务人： Patrick McReary 奖励：7500$

去找Patrick，情节过后和他一起去Algonquin，目标是抢一辆大货车。码头的守卫很多，打法很多，比如在屋顶上用狙击枪，或者来到地面慢慢打。不过需要注意尽量不要使用手雷，因为很可能把货车砸毁导致任务失败。干掉所有的敌人，和Patrick开着货车离开这里。路上遇到赶来的追兵，在货车内按X键更换武器，选择手雷，按LB键投出去，将追车炸烂。将大货车送到车库后，见到了一个等候他们的人。Patrick和他离开，Niko自己回到住所。

Waste not want knots

任务人： Patrick 奖励：8000$

这次去找Patrick，4人要去洗劫黑手党。出门抢一辆四开门的汽车，4人来到黑帮的建筑工地。一场大战开始了，干掉外面的人，众人来到建筑里面。又是一场血战，将里面的人也杀干净。Niko从楼梯来到二楼的小房间，获得金钱背包。这时大量黑帮赶到，源源不断地杀进来。2人掩护，Niko和Patrick来到港口，跳下水游向不远处的汽艇。Niko驾驶汽艇离开这里，二人在停泊处分手。来到安全的地方，Ray Boccino打来电话，让Niko去找他。政府官员那边也和Niko联系，让他明天去那里。（提示：战斗不算太难，拿到钱后，敌人不断进入建筑，所以不要拖延太长时间，尽量边杀边退。否则有一个同伴被杀，任务就失败了。）

A long way to fall

任务人： Ray Boccino 奖励：8500$

去找Ray Boccino，他让Niko去干掉一个人，不过不知道此人藏身何处。来到外面Ray发来一张照片，根据这张照片在一个公园找到一个人。不过这个人说他不认识Ray，一顿拳脚相加，他告诉了Niko要找的人的地址。根据这个地址，来到一栋20多层的大楼。用电梯上到20层，一群匪徒正等着Niko，小心将他们全部干掉。沿着楼梯一直向上，在一个走廊里有厨房，进去干掉几个家伙，走出厨房发生情节。要找的那人跑向了楼顶，追他上去，小心楼梯上出现的敌人。最后在楼顶将这个人打下去，摔了个粉碎。

Three leaf clover

任务人： Patrick

奖励：250000$

再次去Patrick公寓之前，需要穿做戴领带的西服和皮鞋。情节过后，众人去唐人街抢自由城银行。来到银行，情节中一个人挺身而出，杀了同伴Michael，众人炸开银行保险门，背着钱往外逃。此时自由城警笛四起，通缉星数达到5星，根本就没有逃出去的可能。3个人只能边打边退，干掉一个路口的警察，向后退一些。直到来到地铁入口，进入地铁同样一边和警察枪战一边撤退。沿着地铁走了一段路，从另一个口上到地面，这里的通缉星数只为3星，情势大好。尽快抢一辆四开门的汽车，3个人上车就往McReary的地方跑。经过激烈的躲避公路赛，Niko驾车来到那里。所有的钱都是我们的了。Niko回家休息，Gerald打来电话找Niko帮忙。不久Patrick也打来电话，Derrick也是。这个家族是Niko的了。这个任务之后，所有的大桥全部开放了。

第四章

Smackdown

任务人： Derrick 奖励：6500$

去找Derrick，他正在公园里喝的烂醉。原来他遇到了一个人叫Bucky Sligo的人的麻烦，Niko答应去干掉他。首先找一辆警车，利用警卫系统找这个人的位置。公园路边就有两辆警车停着，抢后面的那辆，然后进入警卫系统。在搜索人名中输入"Bucky Sligo"，确定他的位置。和Derrick打电话，他让Niko先不要杀他，而是开着警车逼他找到同伴的地方，然后一举干掉所有人。来到这个人的住处，开警笛后，果然他落荒而逃。在后面跟着他，不要开枪。穿过很多小巷，最后来到他的同伴处。下车掏出武器，干掉屋子中的所有人。这时候真正的警车赶来，赶紧开车逃跑。当通缉星数消失后，任务完成。

Actions speak louder than words

任务人： Gerry 奖励：9000$

去找Gerry，他设计了一个方法，让Albanians家族和Italian家族产生矛盾。首先来到指定地点拿炸药，然后开车来到一辆汽车处，将炸药安装到汽车底部。然后进入自己的汽车，在旁边等着。等这辆装有炸药的汽车开走后，保持一定车距跟在后面，不要太近被发现，也不要太远被甩开。来到一个海边的仓库，在黄箭头位置给Gerry打电话，选择"Detonate"引爆炸药将整个工厂炸掉。然后干掉剩下的4个敌人，找一辆汽车离开这里，躲避警察，通缉星数消失后，给Gerry打电话通知他任务完成。（提示：开车跟踪任务和前面的类似，最后杀掉残留的敌人，如果有狙击枪非常方便。）

Baby Sitting

任务人： Derrick 奖励：7000$

和Derrick一起开快艇接近Kim的游艇，剧情过后，紧跟着游艇以保护其安全。游艇的速度几乎跟Niko的快艇一样的快，所以要全速跟进。不久之后就会出现很多黑色的快艇开始攻击Kim的游艇，边开快艇边射击这些家伙吧。当敌人调来直升机进行围攻时，按Y键离开驾驶座，在身后拿起RPG把直升机打下来。由于火箭飞行速度很慢，所以射击时要注意打提前量。消灭剩余的快艇，最后跟随游艇停到码头完成任务。

Taking in the trash

任务人： Ray 奖励：9000$

去找Ray Boccino，这次让Niko去当垃圾工人，收回藏在垃圾中的钻石。按照GPS指示位置行动，来到第一个地方，后面的两个人去拿路边的垃圾，按一下A键打开垃圾车后舱，等他们把垃圾放进去，开车去下一个位置。在去第三个垃圾点的时候，一个敌车赶来攻击。不用怕他，因为垃圾车非常坚固，不会被敌人打坏。将垃圾车开入仓库完成任务。

Tunnel of Death

任务人： Derrick 奖励：7500$

Derrick要Niko帮忙干掉最后一个人——Aiden O'Malley。Packie打电话给Niko，让Niko去指定地点开一辆货车。找到货车之后，发现里面还有一个火箭发射器。把货车开到隧道内的指定地点，将车横过来让车头和车尾压住两个黄色箭头挡住公路。押送犯人的车队马上来到，当他们停下来后，用RPG炸飞警车，然后和Packie一起开监狱的囚车逃离现场。最后想办法冲出三星通缉的包围圈（不要停，且多走大路，走小路容易被堵住）。当通缉消失后，来到指定地点换车，开到最后的指定地点完成任务。

I need your clothes, your boots, and your motorcycle

任务人： Gerry 奖励：9250$

去找Gerry，这次Gerry让Niko伪装成Albanian人，去淌浑水。来到外面骑上摩托车，来到指定地点见到Franky，这个家伙看到Niko骑上摩托车就跑。在后面跟着他，一直穿过多个街道，在摩托车上开车将他打下来。上去干掉他，给Gerry打电话完成任务。

Blood Brothers

任务人： Francis 奖励：无

Francis对Niko给Derrick工作很生气，他让Niko干掉Derrick。此时Derrick打来电话，他让Niko干掉Francis。又是一个决定任务。指定地点在一座大楼上。来到西北方的角落，向东看去，前方有脚手架和一堆木板。利用洗窗的梯子上去，通过屋顶来到指定位置。Derrick和Francis在公园见面，Derrick坐在左边，Francis在右边。现在选择权在你的手里，用狙击枪干掉Francis后（笔者选择），回到街上，接到Derrick的电话。不久后Packie打来电话，接下来是一个强制任务。Francis的葬礼准备开始了。

Meltdown

任务人： Ray 奖励：9500$

再次去找Ray Boccino，这次他的钻石丢了。开车去找嫌疑人，那个家伙开着车就跑。在后面追他，不用开枪，跟他一段时间，他会出车祸停下来。在一个公园里，车上的几个人四散逃窜，找到他们，将他们全部干掉后打电话联系Ray。将钻石送到指定地点，这个任务就完成了。

Museum piece

任务人： Ray 奖励：无

这次Ray Boccino任务是去找某个关键人物做交易。情节过后，出门来到指定地点的一处大厦。交易过程中发生了变故，一场大战爆发。任务是活着离开大楼，边打边退，将这一楼层的敌人干掉，沿楼梯下去，继续和敌人奋战。最后终于来到外面，赶紧抢车逃跑吧。开车的途中，干掉追上来的敌人，躲避警察，任务就完成了。Niko和Ray通话，告诉他这个坏消息。Jonny拿到了钱，钻石不知道被谁拿走了。

Undertaker

任务人： Patrick 奖励：无

Pactrick让Niko去参加Francis的葬礼。来到指定地方，葬礼上一群Albanians帮前来捣乱，一场大战爆发。干掉几个Albanians后，车辆从左右两侧赶来，将他们全部干掉后，另一群人从小巷杀出来，继续厮杀。杀光这些人，上灵车将尸体带回墓地。路上会遭到驾驶车辆匪徒的攻击，最好放慢速度将司机干掉再跑。另外，遭到过多的攻击棺材可能会掉下去，一定要避免碰撞。最后将灵车开回墓地的指定地点任务就完成了。

I'll Take Her...

任务人： Gerry 奖励：9500$

Gerry要Niko打电话给Patrick，Patrick会告诉Niko他的计划。先去一家网吧，点击"autos"查看汽车，会得到一个女人的电话。在8点到21点之间打电话给她，然后赴约去看她的车。见面后要求试驾，于是顺路就把她绑架到指定的安全屋。这段路程前段要小心驾驶，因为她会试图抢过方向盘，此时车会急转弯。后段等她被打晕了就轻松了。这之后某个时候会接到Packie的电话，让Niko去安全屋给那女人拍张照。到那里抬起她的头，用手机给拍一张脸部特写即可。

No way on the subway

任务人： Ray 奖励：无

攻略：见到Ray，他正和一个叫Phil的人在一起。他俩嘲笑Niko丢了钱，让Niko弄回来。出门来到指定地点，两个摩托党见到Niko就跑。开上摩托车紧追不舍，在城市里行驶不久，两个摩托党进入了地铁，跟进去，然后一边躲避前方的地铁，一边向他俩射击。干掉一个后，另一个摩托党沿着铁轨开上了地面，在铁路桥上更要小心躲避前方的地铁，同时别忘了向前往的摩托开火，将他打落在地。Niko给Ray打电话报告完成了任务。

Weekend at Florian's

任务人： Ray 奖励：无

完成"Hostile Negotiation"和"No Way on the

Subway"两个任务后，会随机接到Ray的电话，说他有一些关于老朋友Florian的消息。这是个强制任务，一旦接听了电话就算接受了任务。首先去指定地点接Roman，然后一起去找一个叫Talbot的人，碰头之后要找一辆4门的车载上Roman和Talbot一起走。这次目的地暂时不会在地图上显示出来，而是要靠Talbot的指引。尽量慢点开车，Talbot会告诉Niko在哪个路口往哪个方向拐。到达目的地之后，发生情节。Florian改名叫Bernie，并变成了同性恋。

Hating the haters

任务人： Berine　奖励：6000$

Bernie向Niko求助说有人威胁要杀了他，于是Niko跟着他来到中央公园的指定地点，跟他一起慢跑。注意不要靠得太近，否则就无法引那人出现。当Berine穿过隧道的时候被人攻击，然后那人爬楼梯往上逃走，并且跳上一辆摩托。如果能够迅速跟上，还来得及用狙击枪把他从摩托上射下来，如果太迟的话，就只能用旁边的另一辆摩托追击了。干掉袭击者之后回到Bernie身边完成任务。

Union Drive

任务人： Berine　奖励：6250$

Bernie又向Niko求助说有人敲诈他，Niko跟他一起来到指定地点跟敲诈的人见面，发现他们是Dimitri的手下。很快他们会乘上跑车逃走，速度非常快。尽量跟紧他们，不要试图用枪攻击他们，因为警察也在追这些人，开枪只会让警察反过来追你。最后发生剧情，他们会自己撞车，所以只好下车。此时Niko就可以上前枪战了。干掉他们之后，载着Bernie返回他的家即可完成任务。

Late checkout

任务人： Ray　奖励：11000$

这个任务里Ray要求Niko去搞定Isaac。到达指定地点进入大楼，Isaac就在大楼顶上。两条路线到达楼顶：可以尝试从正面突破。从大厅的电梯上去，然后在狭窄的走廊里干掉大量的保镖，最后到达楼顶。除非弹药充足且喜欢射击，否则建议走另一条更隐蔽的路线——绕到大楼的后面，在垃圾桶的附近找到一个洗窗工人用的电梯直接登上顶楼。到达顶楼干掉目标之后，会出现更多的保镖，而且通缉等级变成两星。原路逃出警察的通缉包围完成任务。

Truck hustle

任务人： Phil Bell　奖励：11000$

Phil Bell开始给Niko提供任务，他要Niko从香港的黑帮三合会那里抢一些毒品。开车来到指定地点附近，然后下车躲在矮墙后面。等三合会的人到达之后，把他们都干掉。由于对方人多，而且有很多车做掩护，所以最好使用手雷来攻击。但要注意不要打到正对面小巷尾部的卡车。杀掉所有挡路的人之后，走向卡车。接近时卡车会试图逃走，赶紧追上去抓住卡车尾部的把手，然后连按键爬上卡车车顶。在车顶上，慢慢爬向车头。由于卡车一直在拐弯，所以会左右的晃动，此时要左右推动左摇杆来横向移动，保持身体在卡车的中间，不然就会掉下去。看准时机在卡车拐弯的时候，下推左摇杆也能稳住身体，避免左右滑动。一旦爬到死机位置，就夺过卡车的控制权，把卡车开到指定地点完成任务。

Pegorino's Pride

任务人： Pegorino　奖励：10500$

开车来到Pegorino的家，他要去和某些人会面，Niko保护他的安全。开车带他们来到指定地点，这里能够得到狙击枪。进入前方的建筑，从楼梯上去，在顶部利用狙击枪的瞄准镜观察会议。杀手出现在Pegorino的后面，将他干掉，然后快速射击头上有红色箭头的敌人。将他们全部干掉后，从这里下去，快速打到Pegorino的身边。一伙匪徒偷走了他的东西，保护Pegorino一直来到他的汽车，开着车快速追出去。在发生车祸的地点，出来干掉敌人。撞车的地方附近的楼梯顶上有加血剂，可以补充不多的HP。将他们杀光后，拿起包开车将Pegorino送回去。

She's a Keeper

任务人： Gerry　奖励：9750$

被绑架的Graice的下落显然已经被人发现了，Gerry要Niko在出问题前给Graice换一个地方。于是来到目标的安全屋，目标是Algonquin的北部。开车转移她的时候，会遭到一些人的攻击。注意不要让车受到太多的伤害，也不要过多碰撞，否则Graice会死掉。注意开车，安全到达另一个指定地点，任务完成。

Bouys Ahoy

任务人： Berine　奖励：6500$

心情变好的Bernie约Niko出去玩，于是Niko乘快艇和Bernie一起来到指定地点。然而Dimitri的人再次出现，剧情之后马上开始快艇追逐。可以尝试在追逐的同时开枪射击，不过很难打中目标。不如单纯的一直紧跟，因为他们最终会停下靠岸。上岸后他们也不会逃走，而是躲起来反击，这里就没有什么难度了。干掉他们之后返回Bernie处完成任务。

Payback

任务人： Jimmy　奖励：无

Jimmy希望解决Pavanos帮的麻烦，让Niko去杀一些Pavanos小弟拿他们的钱。开车来到指定位置，见到Niko的到来，Pavanos帮开车就跑。开车跟着他们，当他们发生车祸后会从车上下来，一共6个人，将他们全部干掉后，警察会来通缉。上车躲避警察，当通缉星数消失，Niko给Pegorino打电话，告诉他完成了任务。

Entourage

任务人： Gambetti　奖励：12000$

到达指定地点之后，坐上那里的车跟上你前面的目标车辆。中途会发现中了埋伏，下车干掉所有的敌人，然后开车跟Jefferson一起逃离那里。路上会有很多追兵杀过来，要全部甩掉他们才能完成任务。

Dining out

任务人： Gambetti　奖励：13250$

这次的任务是干掉一些印假钞的韩国人。到达目标饭店后，跟店主说话，然后打死他。上楼在一个房间里找到饭店经理，他会说出Kim准备从后门逃走。来到饭店的另一边，在厨房里发现Kim。他会利用消防出口逃走，跟上去，利用摩托车追上之后干掉他完成任务。

Catch the wave

任务人： Phil Bell　奖励：7500$

开车来到指定地点，换上这里的卡车，然后开卡车来到开会地点。干掉这里所有的敌人。注意不要让Phil死掉，尽快消灭前方的敌人是保证Phil活命的关键。尽量活用这里的油桶。到另一边时，Phil开走一艘快艇，Niko开上另一艘。注意中途赶上来的敌人，射杀他们，或者快速的逃走甩掉他们。最后到达指定的码头完成任务。

Liquidize the Assets

任务人： Gambetti　奖励：14500$

任务是炸毁五辆货车。目标地点有着大量的敌人看守，高处还有狙击手。建议先爬过前方的栅栏进入里面，利用楼梯和管道一路向上，最终干掉狙击手，然后直接狙击杀掉下方能看见的敌人。被发现后敌人会冲过来，杀出一条血路冲向货车，用RPG或者手雷炸掉全部五辆货车完成任务。

Diamonds are a girl's best friend

任务人： Gerry　奖励：无

来到指定地点，交换的途中Bulgarin杀出来，带着一些朋友前来搅局，抢走钻石。跟在车辆的后面，干掉这些家伙。将所有人都干掉后，跟着Packie杀入工厂。利用掩体躲避，趁机将敌人逐个消灭。沿楼梯上到二层，继续消灭这里的敌人。来到空中铁桥时，下方会赶来支援的敌人。继续利用掩体躲避，将他们干掉后和Packie会合。往前走追上了拿钻石的家伙，他将钻石扔到卡车上，永远消失了。和Packie下来，驾车离开这里。

Flatline

任务人： Jimmy　奖励：13000$

多疑的Jimmy决定让他的一个手下Anthony永远闭嘴，于是他找Niko帮忙去医院干掉因为心脏病住院的Anthony。来到指定的医院，不要手持任何武器进入医院内部。到医生的更衣室拿一套急诊医生的制服，然后来到急诊室，在生命维持机器面前按键关掉它，或者直接用枪打死Anthony。不管用什么方法，都会引起二星的通缉，冲出医院开车逃走吧。

Trespass

任务人： Phil Bell　奖励：10500$

乘车带上Phil来到指定地点。目标是攻进去杀死Charlie，可以正面突入，也可以从水沟里偷偷溜进去。到达三楼后，跳出窗外继续前进。工厂内二楼有一个防弹衣，楼顶上还有个急救包。通过连接桥来到另一幢建筑，爬楼梯来到屋顶，用RPG或者来福枪干掉出现的直升机，Charlie正在那上面。

To Live and Die in Alderney

任务人： Phil Bell　奖励：12000$

开车来到以前来过的那幢废弃的别墅，联邦警员突然出现。立刻开车跟上Phil。在一个小巷里，Phil下了车，Niko也要下车步行。干掉巷口的警察，然后往南跑，这里跟多的警察会赶来，还有一车SWAT队员。尽快和Phil跑上对面的小面包车，然后想办法甩掉三星的通缉。

第五章

Pest Control

任务人： Jimmy　奖励：14500$

Pegorino见到Niko之后，让他先等电话。不久后Niko会接到他的电话，要求Niko干掉Ray。到达指定地点后，Ray和三个保镖开车逃走，不过他们中途会停在一个加油站加油，这时就是干掉他们的好时机。

That Special Someone

联系人： U.L. Paper　奖励：无

U.L.Paper打电话告诉Niko，他把仇人Darko带到了自由城。首先去指定地点接Roman，然后两人一起去机场赴约。到达指定地点后，Darko会被人扔出车外，之后他的生死完全掌握在Niko的手里，用子弹送Darko归西，或是丢下无助的他直接走人。不管怎样，都算是报了仇。

One last thing...

任务人： Jimmy Pegorino　奖励：无

Pegorino要Niko去搞一些毒品，问题是如果答应他，Niko就必须再次跟Dimitri这个家伙合作。Niko打电话询问Roman的意见，他倒是特别现实的人，完全不在乎Dimitri之前对他做过什么，为了钱他建议Niko接受这个任务。而Kate则提醒Niko别那么看重钱。最终的决定仍然在玩家手里，可以去地图上的绿色美元图标地点接受任务，或者去红色匕首图标地点干掉Dimitri。

泡妞全教程

Niko能够约会的女人共5个：Michelle、Alexandra、Carman、Kiki和Kate。Michelle和Kate是在任务中碰到的女人。其他3个人可以在网吧中上交友网认识。注意！打电话约会某人后，一定要在1小时以内去接她。否则，女人可是不会乖乖地等你的。

Michelle

第一次见到Michelle是在"Three's a Crowd"任务，第一次约会是"First Date"任务。之后，你可以随时约她，直到"The Snow Storm"任务她暴露了自己是政府人员的身份，Niko和她的关系才告一段落。她每天的作息时间是早6:00到晚11:00，这个时间段可以约她。

她喜欢的车	Roman's Cab、Merit、Voodoo、Banshee、Blista
她不喜欢的车	Futo、Fortune、Uranus、Primo、Solair
她喜欢的Niko服饰	Russian(low style)、Hats、Glasses
她不喜欢的Niko服饰	Modo(mid style)、Perseus(high style)

饮食场所	喜好度数值	酒店	喜好度数值
所有Diner	60	Jerkov's	50
所有Burger Shot	50	Club Liberty	50
所有Cluckin' Bell	50	娱乐活动	喜好度数值
Pizza This	60	Bowling	60
Superstar Cafe	50	Darts	80
Mr. Fuk's Rice Box	50	Pool	80
酒店	喜好度数值	Strip Clubs	0
Comrades Bar	60	表演	喜好度数值
Steinway Beer Garden	70	Perestroika(Cabaret)	50
Lucky Winkles	70	Split Sides(Comedy)	75

Alexandra

通过Craplist.net网站可接触到Alexandra。在"Out of the Closet"任务后Algonquin岛打开，Niko就可以约她了。她的作息时间是早晨6:00至第二天凌晨2:00。她的网名是"Liberated Woman"，她的交友介绍是："Party girl seeks man for NSA fun and blog material-29（lancaste）"。

她喜欢的车	Cognoscenti、HuntleyInfernus、Stretch、Turismo
她不喜欢的车	Bobcat、Dukes、Emperor、Pony、Willard
她喜欢的Niko服饰	任何属于Perseus的东西
她不喜欢的Niko服饰	Modo(mid style)、Perseus(low style)

饮食场所	喜好度数值	酒店	喜好度数值
所有Diner	60	Jerkov's	50
所有Burger Shot	50	Club Liberty	50
所有Cluckin' Bell	50	娱乐活动	喜好度数值
Pizza This	60	Bowling	60
Superstar Cafe	50	Darts	80
Mr. Fuk's Rice Box	50	Pool	80
酒店	喜好度数值	Strip Clubs	0
Comrades Bar	60	表演	喜好度数值
Steinway Beer Garden	70	Perestroika(Cabaret)	50
Lucky Winkles	70	Split Sides(Comedy)	75

Kiki Jenkins

KiKi的联系方式是通过Love-meet.net，她的昵称是"LawChick"。在"Out of the Closet"任务后，你就能够约她了。她的起居时间是早晨6:00至第二天凌晨2:00。

她喜欢的车	Chavos、Dilettante、Marbella、Washington、Willard
她不喜欢的车	Coquette、Infernus、Sabre GT、Super GT、Turismo
她喜欢的Niko服饰	Russian（low style）、Hats、Glasses
她不喜欢的Niko服饰	Modo（mid style）、Perseus（high style）

饮食场所	喜好度数值	酒店	喜好度数值
所有Diner	65	Jerkov's	85
所有Burger Shot	65	Club Liberty	85
所有Cluckin' Bell	65	娱乐活动	喜好度数值
Pizza This	65	Bowling	80
Superstar Cafe	65	Darts	80
Mr. Fuk's Rice Box	65	Pool	80
酒店	喜好度数值	Strip Clubs	0
Comrades Bar	90	表演	喜好度数值
Steinway Beer Garden	70	Perestroika(Cabaret)	80
Lucky Winkles	70	Split Sides(Comedy)	80

Kate McReary

Kate是McReary家族的人，但是没有参与他们的犯罪。完成"Waste not Want Knots"任务后就可以约她。她的起居时间是早晨8:00至凌晨12:00。

她喜欢的车	Comet、Habanero、Patriot、Rebla、Super GT、Turismo
她不喜欢的车	Moonbeam、Peyote、Solair、Stretch、Sultan RS、Voodoo
她喜欢的Niko服饰	Modo（mid style）
她不喜欢的Niko服饰	Russian（low style）、Perseus（high style）、Hats、Glasses

饮食场所	喜好度数值	酒店	喜好度数值
所有Diner	60	Jerkov's	50
所有Burger Shot	50	Club Liberty	50
所有Cluckin' Bell	50	娱乐活动	喜好度数值
Pizza This	60	Bowling	0
Superstar Cafe	50	Darts	80
Mr. Fuk's Rice Box	50	Pool	80
酒店	喜好度数值	Strip Clubs	0
Comrades Bar	60	表演	喜好度数值
Steinway Beer Garden	70	Perestroika(Cabaret)	0
Lucky Winkles	70	Split Sides(Comedy)	0

Carmen Ortiz

Carmen的联系方法是通过Love-meet.net网站，她的昵称是"SoBoHoe"。和Alexandra一样，在"Out of the Closet"任务后，你就能够约Carmen了。她的起居时间是凌晨1:00至第二天早晨6:00。

她喜欢的车	Dukes、E109、FXT、Stallion、Sultan RS
她不喜欢的车	Dilettante、Marbella、Merit、Minivan、Stratum
她喜欢的Niko服饰	Modo（mid style）、Persius（high style）
她不喜欢的Niko服饰	Russian（mid style）、Hats、Glasses

饮食场所	喜好度数值	酒店	喜好度数值
所有Diner	60	Jerkov's	90
所有Burger Shot	50	Club Liberty	90
所有Cluckin' Bell	50	娱乐活动	喜好度数值
Pizza This	60	Bowling	70
Superstar Cafe	50	Darts	80
Mr. Fuk's Rice Box	50	Pool	60
酒店	喜好度数值	Strip Clubs	80
Comrades Bar	90	表演	喜好度数值
Steinway Beer Garden	90	Perestroika(Cabaret)	80
Lucky Winkles	90	Split Sides(Comedy)	80



编者结束语！

GTA系列又名侠盗猎车手或横行霸道，自横空出世以来就是超高自由度和血腥暴力性游戏的代表。甚至可以说，通过这个游戏系列，给我们的这种平静而且有点乏味的生活带来了很多不一样的体验。更深层地了解了欧美文化和他们的生活背景，在现实世界里你不能做的事，在GTA的世界里你却可以尽情去做，无拘无束，海阔天空。GTA系列中第一代在PC平台上由David Jones创作诞生，它当时是一款以2D俯视的视角方式进行的游戏，内容主要涉及暴力、黑帮争斗、抢夺地盘和枪战。这一设定为系列今后作品打下了铺垫，并且一直沿用至今。因为GTA的世界就是一个现实西方社会的缩影，在这个城市里你需要吃东西，做小工等等……然后还可以接生意，杀人，打劫，进行暴力活动，尽情地释放自己。随着系统的完善，近代的作品里你甚至得注意自己的身材，好的身材才能吸引女孩接近进你。几乎每个人第一次玩GTA都会不能自拔，从画面相当简陋的初代到现在这部千呼万唤始出来的4代，GTA系列一直带给我们无穷无尽的快乐！



昔日神作再现江湖，召唤之夜

Check! 升级系统



召唤之夜升级系统与众不同，在战场上发动攻击使用魔法都不会得到经验值，只有将敌人击毙完成本次战斗后，才会得到总经验值。根据各角色的等级，玩家可以把这些经验分配给各角色，提升他们的等级。在自由战斗中，击退了几名敌人后，玩家选择撤退，可以得到被击退敌人的经验值。如果参战队员在战场撤退，战斗胜利后不能分得经验值。

注目！BRAVE CLEAR与团队能力



玩家队伍中等级都小于或等于规定级别，在战场上没有主人公或召唤兽撤退，没有使用药品，完成该场战斗后玩家可以获得BRAVE CLEAR奖励点数和团队能力。使用奖励点数可以为玩家的队伍装备团队能力，但最多只能装备四条，因为BRAVE CLEAR奖励点数有限，各团队能力需要的点数不一，玩家只能按战场需要，为自己的队伍装备上最适合的团队能力。

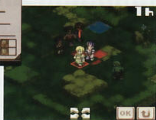
Check! 团队能力

想要得到团队能力，玩家就必须完成BRAVE CLEAR，获得足够的团队点数。在团队能力中，万能袋大大方便了玩家的召唤仪式；魔石探索为玩家提供了充足的魔石；お宝发现可以使玩家在战斗胜利后得到隐藏物品。完成一周目游戏进行二周目游戏时，会出现两条追加的团队能力。

编号	名称	消费点数	效果
1	魔石探索	5	战斗胜利后，追加获得手中最少种类魔石2个，撤退无效。
2	作战会议	60	自军发动物理攻击时，会心一击率上升。
3	蛮勇の战歌	60	自军反击伤害上升。
4	万能袋	100	可以使用装备外物品完成召唤仪式。
5	用心の心得	125	自军所受反击伤害减轻。
6	适才适所	150	特殊能力消费MP减少10%。
7	准备体操	230	参战自军最大HP增加10%。
8	ひとときの冥想	250	参战自军最大MP增加10%。
9	お宝发现	5	战斗胜利后追加物品，剧情战斗限定。
10	无名の护方阵	100	自军遭受无属性召唤术伤害减轻。
11	应急手当	200	每回合自军回复5点HP。
12	支え合い精神	200	每回合自军回复5点MP。



←玩家在战斗中可以选择待机方式，法师系角色因为防御力低，最好选择防御。



←战斗中从背后向敌人发起攻击时，可以给予敌人更高的伤害，自己也要小心敌人的背后偷袭。



本作是PS召唤之夜初代作品的移植作品，追加了大量新要素。喜欢挑战的玩家可以追求全剧情战斗BRAVE CLEAR；团队能力不但是鼓励玩家挑战的动力，还会提升玩家队伍的整体实力；小游戏对应触摸笔麦克风，体现出了NDS主机作品的特点。尽管是掌机平台的作品，但游戏画面并不含糊，玩家完成一次完美通关至少需要四十小时。美中不足的是，本作不能直接关闭战斗画面，也没有语音支持。

□文/雪飞

NDS	本刊译名：召唤之夜DS			
	BANDAINAMCO	5040日元	2008年4月24日	
战略模拟	卡带	日版	1人	128Mb



连弹出击！

00话 プロローグ
Who's Calling Me?

1、选择主人公。
2、荒野行动，对话1选择哪个对游戏都没有影响。
3、第2次选择时，选择“全部拾っておく”每种召唤石得到两个，选择“そんな场合じゃない”每种召唤石得到1个。
4、**スラム**街：对话选择对游戏没有影响。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公
获得经验：100
获得物品：F**エイド**
获得资金：200
敌方成员：见表1
5、**レイド**登场，对话后**ガゼル**、**エドス**、**レイド**加入。

01话 最初の战い
First Quarrel

1、自由行动：其他对话可随便选择。门口与**リプレ**对话，选择“**ちょっと待って**”继续自由行动，选择“**あ、いくよ**”去购物。
2、购物后选择“**ちょっと待って**”继续购物，选择“**ああ**”离开商店自由行动。
3、繁华街对话自由选择。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ガゼル**
获得经验：500
获得物品：F**エイド**、**ロックメイル**、**燃えさかるランプ**
获得资金：1600
BRAVE CLEAR等级条件：LV3
BRAVE奖励：5点团队能力
获得团队能力：魔石探索
作战要点：如果在刚才购物时为主人公购买了新武器，战斗会更加轻松。战斗中只需注意不要让三名敌人都攻击主人公一人即可。
敌方成员：见表2
4、对话“**行き违いになった**”选择“**エドスを探す**”，去北**スラム**；选择“**レイドを探す**”，去繁华街。

战斗1

胜利条件：**バノッサ**战斗不能
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，任意三人
获得经验：1900
获得物品：F**エイド**×2、**铁の冠**
获得资金：2400
BRAVE CLEAR等级条件：LV4
BRAVE奖励：5点团队能力
获得团队能力：魔石探索
作战要点：敌人势力不强，用高防御力的角色引诱敌人BOSS**バノッサ**。
敌方成员：见表3
5、战斗胜利后对话随意选择，夜会话。

02话 その名を知る者
Expected Encounter

1、本话开始可以在城外进行自由战斗。
2、城市内对话选择随意。仪式迹中选择“**ガゼルと穴へ降りる**”，然后选择“**持って归る**”，得到谜**の**爪。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，任意三人
获得经验：4400
获得物品：**サモナイト**石（灵、兽）、F**エイド**×2、**チエインメイル**、**ネオプレート**
获得资金：2500
BRAVE CLEAR等级条件：LV5
BRAVE奖励：5点团队能力
获得团队能力：**お**宝发现
作战要点：我方四人不要过于分散，集中兵力逐个消灭敌人。
敌方成员：见表4
3、战斗胜利后，根据玩家的主人公选择不同，加入不同的搭档。

战斗2

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，任意三人
获得经验：4900
获得物品：**サモナイト**石（灵、兽、无）、**フレイム・タン**
获得资金：3300
BRAVE CLEAR等级条件：LV6
BRAVE奖励：5点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：先快速消灭周围的杂兵，优先消灭那些高攻击力的斧子男，在杂兵战中尽量节约MP。
敌方成员：见表5
4、战斗胜利后对话任意选择，夜会话后进入下一话。

03话 金の派阀
The Summoner

1、自由行动中对话任意选择，最好去**ガレフの**森与**スウォン**对话，如果在这里没有跟他对话，日后则不能招募他成为伙伴。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能

1 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
街の不良	1	30	14	33	14	21	14	24	23	纵	3	1	2
街の不良	1	34	15	35	16	23	16	22	23	纵	3	1	2

2 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
手下(斧)	2	57	40	48	34	27	30	26	19	纵	3	2	2
手下(短剑)	2	49	39	39	28	29	29	24	23	纵	3	1	2
手下(短剑)	2	49	39	39	28	29	29	24	23	纵	3	1	2

3 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	4	61	45	66	42	33	36	33	31	横	3	2	2
手下（剑）	3	60	45	57	40	32	32	31	23	纵	3	3	3
手下（斧）	2	57	40	48	34	27	30	26	19	纵	3	1	2
手下（短剑）	2	53	41	43	32	31	32	25	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	2	50	44	41	34	31	30	27	24	纵	3	2	2

4 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
手下（剑）	5	75	47	65	48	34	36	37	28	纵	3	2	2
手下（剑）	5	80	42	67	46	34	36	37	28	横	3	2	2
手下（斧）	4	69	44	56	42	31	33	31	20	纵	3	1	2
手下（斧）	4	69	44	56	42	31	33	31	20	纵	3	1	2
手下（斧）	4	73	40	54	44	31	33	31	20	纵	3	1	2

5 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	7	75	53	75	52	40	43	42	31	横	3	2	2
手下（剑）	6	81	50	69	51	36	48	40	30	横	3	2	2
手下（剑）	6	86	45	71	53	32	38	40	30	横	3	2	2
手下（短剑）	5	70	42	59	43	38	40	35	27	纵	3	2	2
手下（短剑）	5	65	47	59	43	38	40	35	27	纵	3	2	2
手下（斧）	5	79	43	62	46	32	36	34	20	纵	3	1	2
手下（斧）	5	74	47	60	48	32	36	34	20	纵	3	1	2

6 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
イムラン	8	66	86	57	49	60	56	44	33	横	3	2	2
魔精灵タケシー	6	69	57	56	40	47	41	34	10	打	3	2	2
マーン海兵士(剑)	6	70	50	73	51	37	43	39	25	纵	3	2	2
マーン海兵士(剑)	6	73	47	71	53	37	43	39	25	纵	3	2	2
マーン海兵士(剑)	6	81	50	76	56	36	39	37	25	横	3	2	2
マーン海兵士(剑)	6	86	45	78	56	34	39	37	25	横	3	2	2
マーン海兵士(弓)	5	60	51	52	37	38	41	39	24	射	3	2	2

7 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	9	95	51	96	62	44	49	48	44	横	3	2	2
手下（弓）	8	73	63	63	54	44	51	52	26	射	3	2	2
手下（斧）	7	87	53	84	64	36	44	42	26	纵	3	2	2
手下（斧）	7	90	50	85	65	34	44	42	26	纵	3	2	2
手下（短剑）	7	85	43	62	59	43	47	47	29	纵	3	2	2
手下（短剑）	7	75	53	78	59	47	47	50	26	纵	3	2	2

8 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
ガレフ	12	100	78	86	68	67	59	45	20	特	4	3	3
ガレフ部下	9	86	71	70	53	57	49	39	20	特	3	2	2
ガレフ部下	9	80	77	68	55	57	49	39	20	特	3	2	2
ガレフ部下	9	80	77	68	55	57	49	39	20	特	3	2	2
ガレフ部下	9	87	70	68	55	55	49	41	20	特	3	2	2
ガレフ部下	9	87	70	68	55	55	49	41	20	特	3	2	2

9 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
トードス	13	118	90	91	70	70	62	47	40	特	0	0	0
プチトードス	9	94	63	68	54	57	50	39	40	特	2	2	2
プチトードス	9	94	63	68	54	57	50	39	40	特	2	2	2
プチトードス	9	91	66	68	54	57	50	39	40	特	2	2	2
プチトードス	9	91	66	68	54	57	50	39	40	特	2	2	2
プチトードス	9	86	71	70	53	57	49	39	40	特	2	2	2

出击成员：主人公，任意四人
获得经验：7000
获得物品：サモナイト石（灵×2、兽×2、机）、ボーンスケイル、恶魔の名刺、青い首轮
获得资金：3400
BRAVE CLEAR等级条件：LV7
BRAVE奖励：5点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：利用狭窄的道路逐个吸引敌人，我方成员不要分散前进。
敌方成员：见表6
2、战斗胜利后夜会话，本话结束。

04话 さまよう拳
Stronger!

1、南スラム与ウィゼル对话，选择“音の出所を探す”；玄关与アルバ对话，选择“ありがとう”，得到チョウの羽。
2、繁华街对话选择“见に行ってみる”。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，ジンガ，任意四人
获得经验：11700
获得物品：サモナイト石（兽、机、鬼）、ウイルスガ—ド、ブレストプレ—ト
获得资金：3900
BRAVE CLEAR等级条件：LV8
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：蛮勇の战歌
作战要点：利用狭窄的道路逐个吸引敌人，我方成员不要分散前进。
敌方成员：见表7
3、战斗胜利后夜会话，本话结束。

05话 追忆の荒野
Missing Link

1、子供部屋与フィズ对话，得到かきかたの本。
2、第3话与スウォン对话，在此再与他对话，进入战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：己方全灭
出击成员：主人公，スウォン，任意五人
获得经验：5800
获得物品：サモナイト石（无、机、兽×3）、ハッピナイフ、狼の尾
获得资金：3400
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：敌人能力很低，尽管BOSS12级，但完全不会对我方构成任何威胁。新同伴スウォン的攻击力也不高，对战斗的帮助不大。
敌方成员：见表8

战斗2

胜利条件：敌方全灭
败北条件：己方全灭
出击成员：主人公，スウォン，任意五人
获得经验：6400
获得物品：サモナイト石（无×2、机、灵）、ハッピナイフ、丸の尾
获得资金：3000
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：敌人的杂兵很弱，完全就是白送经验。BOSS不会移动，也不会反击，但可以释放远距离的范围毒魔法，战斗前最好装备上异常状态回复的召唤魔法。
敌方成员：见表9
3、两次战斗胜利后，スウォン正式加入，自由战斗变化。

战斗3

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，谜之剑士，搭档
获得经验：8000
获得物品：サモナイト石（兽×2、鬼、灵）、暁の腕轮
获得资金：5600
BRAVE CLEAR等级条件：LV9
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：我军只能出战三人，敌人却有八名，虽然谜之剑士高等级高能力，但也不能只依靠他一个人的力量，让主人公和搭档召唤出召唤兽协助作战分散敌人攻击，快速歼灭逼近的敌人才是取胜的关键。
敌方成员：见表10
4、战斗胜利后谜之剑士离队，夜会话后本话结束

06话 静かなる凶鬼
Silent Destroyer

1、自由行动，北スラム与バノッサ对话。
2、北スラムで与カノン对话选择第二项进入战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，任意六人
获得经验：19400
获得物品：サモナイト石（兽、机）、コウレン、圣王母の冠
获得资金：6200
BRAVE CLEAR等级条件：LV10
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：用心の心得
作战要点：开战后兵分两路，一部分队员去消灭上方的敌军小部队，剩下的队员负责迎击敌军主力。利用地形优势，可以将敌人各个击破。
敌方成员：见表11
3、カノン暴走对话任意选择，夜会话后本话结束。

07话 战乱の纺ぎ手
Team Acute

1、自由行动，部屋与レイド对话，出现剧情战斗。

10 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
手下（短剑）	10	97	60	77	75	53	56	58	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	10	97	60	77	75	53	56	58	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	10	91	66	79	75	53	56	56	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	10	91	66	79	75	53	56	56	24	纵	3	2	2
手下（斧）	10	100	59	93	77	40	49	44	24	纵	3	2	2
手下（斧）	10	100	59	93	77	40	49	44	24	纵	3	2	2
手下（斧）	10	105	54	94	78	38	49	44	24	纵	3	2	2
手下（斧）	10	105	54	94	78	38	49	44	24	纵	3	2	2

11 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	14	124	80	121	84	60	57	67	28	横	3	2	2
カノン	13	109	81	110	85	57	63	60	46	纵	3	2	2
手下（斧）	10	110	62	97	78	41	50	48	24	纵	3	2	2
手下（斧）	10	107	62	97	81	41	50	48	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	10	91	66	79	75	53	56	56	24	纵	3	2	2
手下（短剑）	10	89	66	80	75	53	56	57	24	纵	3	2	2
手下（弓）	10	84	73	82	64	46	58	56	24	射	3	2	2

12 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
キムラン	15	125	93	124	90	69	61	69	33	纵	3	2	2
近卫骑士	12	121	68	127	89	47	53	53	28	纵	3	2	2
近卫兵（剑）	12	104	76	106	80	55	60	57	36	纵	3	2	2
近卫兵（剑）	12	103	76	105	82	55	60	57	36	纵	3	2	2
近卫兵（剑）	12	121	68	114	89	51	53	53	36	横	3	2	2
近卫兵（剑）	12	123	68	115	85	51	54	53	36	横	3	2	2
近卫兵（弓）	12	97	85	87	71	51	64	63	26	射	3	2	2
近卫兵（弓）	12	97	85	89	69	51	64	63	26	射	3	2	2

13 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
カムラン	16	133	99	133	99	79	77	69	48	纵	3	2	2
マーン骑士（召唤）	13	97	126	90	70	92	109	58	28	纵	3	2	2
マーン骑士（召唤）	13	95	128	92	70	91	108	58	28	纵	3	2	2
マーン骑士（大剑）	13	121	68	119	93	51	55	58	28	纵	3	2	2
マーン骑士（大剑）	13	121	64	121	95	51	55	58	28	纵	3	2	2
天使	12	103	76	115	103	57	69	65	60	横	4	3	3
天使	12	104	76	113	104	57	69	65	60	横	4	3	3

14 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
イリアス	16	133	99	127	101	64	65	74	34	突	3	2	2
サイサリス	15	120	104	134	98	59	83	81	34	射	3	2	2
骑士团员（大剑）	13	128	74	133	122	49	48	55	30	纵	3	2	2
骑士团员（大剑）	13	140	62	135	124	47	46	55	30	纵	3	2	2
骑士团员（剑）	13	109	81	115	114	57	55	65	30	突	3	2	2
骑士团员（剑）	13	115	75	117	116	57	51	65	30	突	3	2	2
骑士团员（召唤）	13	97	126	97	75	93	116	63	31	纵	3	2	2
骑士团员（弓）	13	104	91	93	99	54	59	66	30	射	3	2	2

15 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
ラムダ	17	168	104	161	141	71	60	74	45	横	3	2	2
スタウト	16	133	99	132	102	77	77	69	44	横	3	2	2
ペルゴ	16	142	90	131	104	67	77	70	36	突	3	2	2
セシル	16	109	81	123	89	66	67	67	48	打	3	2	2
アキュート兵（剑）	14	117	87	124	97	61	70	62	35	纵	3	2	2
アキュート兵（剑）	14	132	72	126	94	61	71	62	35	纵	3	2	2
アキュート兵（弓）	14	112	97	130	81	57	75	69	30	射	3	2	2
アキュート兵（弓）	14	127	85	127	84	57	75	69	30	射	3	2	2

16 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
スタウト	17	143	105	141	106	83	79	71	42	横	3	2	2
ペルゴ	17	158	90	136	108	70	79	72	36	突	3	2	2
セシル	17	143	105	140	102	76	79	79	48	打	3	2	2
アキュート兵（剑）	15	138	80	129	101	61	73	66	35	横	3	2	2
アキュート兵（剑）	15	125	93	128	100	63	73	66	35	横	3	2	2
アキュート兵（弓）	15	120	104	134	84	59	78	73	30	射	3	2	2
アキュート兵（弓）	15	132	92	134	84	59	78	73	30	射	3	2	2

2、玄关与**ジンガ**对话，选择**ついていく**进入战斗。

战斗1

胜利条件：击败**キムラン**
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ローカス**、任意六人
获得经验：28600
获得物品：**カービングナイフ**、**トゲトゲオカリナ**
获得资金：8500
BRAVE CLEAR等级条件：LV11
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：无名**の**护方阵
作战要点：先消灭我军身后的两名敌人，派遣两三名同伴占据有利地点阻击逼近的敌人。**キムラン**和他的杂兵部下都很强，注意不要被几名敌人同时攻击。**キムラン**的召唤术很强，战斗前最好装备上群体回复召唤术。
敌方成员：见表12
3、**ローカス**加入，夜会话后本话结束。

08话 异界の迷子
Funny Girl

1、自由行动，工场区对话；商店街与**エルカ**对话，选择**追いかける**才能招募**エルカ**。

战斗1

胜利条件：击败**カムラン**
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ガウム**、**モナティ**、任意五人
获得经验：40300
获得物品：**サモナイト**石（灵、兽、鬼）、破魔**の**武具、**レインコート**
获得资金：8600
BRAVE CLEAR等级条件：LV12
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：作战会议
作战要点：**カムラン**的召唤术颇有威力，派遣高魔防的队员去吸引他的火力为好。敌军召唤士会使用石化召唤术，被石化的队员在几回合内不能行动，并且会损失少量体力，最好在战斗中装备上回复异常状态的召唤术。
敌方成员：见表13
2、战斗胜利后**ガウム**、**モナティ**正式加入，夜会话后本话结束。

09话 メスクルの眠り
Sleep of Death

1、自由行动时，在**ガレフの**森与**スウォン**对话，选择"**お参りしていく**"得到**ガレフのお守り**；繁华街与**モナティ**对话，影响**エルカ**加入。

战斗1

胜利条件：击败**イリアス**
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ガゼル**、**レイド**、**アカネ**、任意四人
获得经验：48100
获得物品：**サモナイト**石（无×2、机×2）、**かたい骨饰り**
获得资金：10100
BRAVE CLEAR等级条件：LV13
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：适才适所
作战要点：骑士团剑兵的攻击力强，防御力高，多用召唤术攻击。消灭完逼近的杂兵后，从地图右侧上山，距离**イリアス**五格处让弓手发动攻击，**イリアス**在濒死状态下才会行动。
敌方成员：见表14
2、战斗胜利后**アカネ**正式加入，夜会话后本话结束。

10话 迷走列车
Out of Line

1、剧情对话任意选择。
2、自由行动，市民公园内对话，选择第一项；屋根里部屋与**レイド**对话，出现剧情战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**レイド**、任意六人
获得经验：56600
获得物品：**サモナイト**石（灵、机）、**ジャンクボード**、**ボーンスケイル**
获得资金：11400
BRAVE CLEAR等级条件：LV14
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：刚开战时地形对我军极为不利，只能让两三名队员与敌人交战，其他的队员都被堵在后面。剑豪**ラムダ**站在原地不动，让弓手从五格处将其射至濒死状态，他才会开始行动。
敌方成员：见表15
3、夜会话后本话结束。

11话 炎情の剑
Duel on Fire

1、剧情对话选择随意选择。
2、自由行动，商店街对话，进入迷你游戏。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**レイド**以外任意七人
获得经验：84800
获得物品：铁人**コントローラ**
获得资金：9600
BRAVE CLEAR等级条件：LV15
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：万能袋
作战要点：地形对我军不利，一条小河使我军不能直接攻击敌人的弓手，只能以远程对远程与其周旋。虽然主力**レイド**不能出战，但敌人的实力并不算强，我军在缺少主力的情况下仍然可以轻松取胜。
敌方成员：见表16

战斗2

胜利条件：击败**バノッサ**

17 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	20	173	125	157	161	80	75	80	50	横	3	2	2
手下（弓）	16	140	100	136	96	62	84	82	40	射	3	2	2
手下（弓）	16	129	111	138	95	62	83	82	40	射	3	2	2
手下（枪）	16	152	92	123	121	61	69	69	40	突	3	2	2
手下（斧）	15	144	86	135	117	54	67	66	40	纵	3	2	2
手下（斧）	15	159	71	136	115	54	68	66	40	纵	3	2	2
手下（短剑）	15	138	80	129	109	72	76	71	50	纵	3	2	2
手下（短剑）	15	125	93	128	108	74	76	71	50	纵	3	2	2

18 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
イムラン	20	160	138	153	107	92	80	80	50	横	3	2	2
カムラン	20	188	110	150	126	93	90	85	50	纵	3	2	2
キムラン	20	173	125	155	119	82	64	80	47	纵	3	2	2
魔精タケシー	18	164	124	126	96	92	78	60	40	特	3	2	2
魔精タケシー	18	164	124	126	96	92	78	60	40	特	3	2	2
天使	18	153	111	142	117	74	85	80	50	横	3	2	2
天使	18	164	100	141	117	75	85	80	50	横	3	2	2
マーン家兵士	17	143	105	145	114	71	82	76	40	纵	3	2	2
マーン家兵士	17	158	90	147	112	71	82	76	40	纵	3	2	2

19 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
黒装束の男（召唤）	19	145	192	126	88	126	137	84	40	纵	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	168	96	167	114	82	86	93	45	横	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	164	100	163	114	85	86	94	45	横	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	166	98	166	110	86	86	94	45	横	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	153	111	166	113	85	85	93	45	横	3	2	2

20 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	23	209	146	190	159	93	82	91	55	横	3	2	2
悪魔兵	19	148	133	153	121	76	87	82	44	突	3	2	2
悪魔兵	19	163	118	153	121	76	87	82	44	突	3	2	2
悪魔兵	19	163	118	153	122	77	87	82	44	突	3	2	2
悪魔兵	19	181	100	152	121	77	87	82	44	突	3	2	2
黒装束の男（召唤）	18	136	179	123	85	122	134	81	40	纵	3	2	2
黒装束の男（召唤）	18	136	179	123	85	122	134	81	40	纵	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	153	111	166	113	85	85	93	45	横	3	2	2
黒装束の男（剑）	18	169	95	164	113	85	85	95	45	横	3	2	2

21 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
カノン	22	197	139	179	134	88	95	88	50	纵	3	2	2
悪魔兵	20	173	125	159	128	80	89	80	44	突	3	2	2
悪魔兵	20	190	108	160	127	80	89	80	44	突	3	2	2
悪魔兵	20	173	125	159	128	80	89	80	44	突	3	2	2
外道法师	19	145	192	135	88	129	137	84	40	纵	3	2	2
外道法师	19	129	208	133	88	130	138	84	40	纵	3	2	2
黒装束の男	20	173	125	155	110	82	79	80	45	横	3	2	2
黒装束の男	20	189	109	153	111	82	79	81	45	横	3	2	2

22 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	24	221	153	186	167	95	85	94	55	横	3	2	2
悪魔兵	21	185	132	163	130	83	92	84	44	突	3	2	2
悪魔兵	21	202	115	159	132	85	92	84	44	突	3	2	2
悪魔兵	21	185	132	163	130	83	92	84	44	突	3	2	2
外道法师	20	169	90	137	89	135	141	87	40	纵	3	2	2
外道法师	20	154	205	139	89	133	141	87	40	纵	3	2	2
黒装束の男	21	203	114	181	124	94	92	97	45	横	4	2	2
黒装束の男	21	185	132	179	126	94	92	97	45	横	4	2	2

23 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
主人公トウヤ	24	262	261	167	121	97	92	79	55	横	4	3	3
搭档ソル	24	182	262	135	99	131	149	90	67	纵	3	2	2
エドス	24	250	141	177	124	72	89	74	50	纵	3	2	2
ガゼル	24	226	158	151	117	108	90	88	65	横	4	3	4
レイド	24	257	156	156	146	80	77	77	50	纵	3	2	2
ジンガ	24	246	175	145	119	95	85	70	62	打	3	2	3
ガウム	24	259	143	87	104	79	80	92	50	特	3	3	4

败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：75700
获得物品：**サモナイト**石（无）
获得资金：11600
BRAVE CLEAR等级条件：LV16
BRAVE奖励：10点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：虽然加入了四名17级的同伴，但是为了取得BRAVE CLEAR，还是不能让他们上场。地形对我军相当不利，大部队都被堵在后面，先头部队不但要对抗敌人的近身兵种，还要忍受敌人弓兵的骚扰。仍然利用愚蠢BOSS的特性，派遣弓手远程攻击将**バノッサ**打到濒死状态。
敌方成员：见表17
3、夜会话后，本话结束。

12话 苍の派阀
The Visitor

1、上流阶级区对话，进入战斗。

战斗1

胜利条件：击败三兄弟
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**エルカ**、任意六人
获得经验：24200
获得物品：**サモナイト**石（灵、鬼）
获得资金：17200
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：敌人分为三队每队三人，先消灭最下方的**キムラン**队，然后全军掉头消灭逼近我军的**カムラン**，最后再收拾**イムラン**。挑战**イムラン**前，先把他带领的两只召唤兽吸引过来消灭，以免同时被三个召唤术攻击。
敌方成员：见表18
2、北**スラム**与**ガゼル**对话，选择“**そうだね**”进入战斗。

战斗2

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ガゼル**、**ギブソン**
获得经验：41100
获得物品：**サモナイト**石（灵、无）、**アーバレスト**
获得资金：10000
BRAVE CLEAR等级条件：BLV17
BRAVE奖励：15点团队能力
获得团队能力：准备体操
作战要点：我军只能出战规定的三人，建议为主人公装备上高等级的召唤术，利用召唤兽分散敌人的攻击。开战后让**ギブソン**为主人公凭依上自动回复HP的召唤术，主人公即可不必担心回复力不足的问题了。本战完成后要继续进入战斗，可为出战成员升到18级。
敌方成员：见表19

战斗3

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**ガゼル**、**ギブソン**、**ミモザ**、任意四人
获得经验：97600
获得物品：**サモナイト**石（机、兽）、**ジュウユの実**
获得资金：14400
BRAVE CLEAR等级条件：BLV18
BRAVE奖励：15点团队能力
获得团队能力：**ひとときの**冥想
作战要点：开战后我军分为两路，压力较大的是主人公这边，因为要同时对付多名敌人。另外一路四名队员消灭了剑兵后快速与主人公队合流，因为剑兵回避力较高，最好不要用斧男发动攻击。
敌方成员：见表20
3、夜会话后本话结束。

13话 魅魔の宝石
Orb of Evil

1、如果跟**リプレ**好感度够高，可以在自由行动中与她对话进入外传。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公，任意7人
获得经验：137600
获得物品：**サモナイト**石（灵、鬼）、**アヴァター**の铠、**ポワポワセーター**
获得资金：15300
BRAVE CLEAR等级条件：BLV19
BRAVE奖励：15点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：本战难度不大，胜利后请给主力队员升级，因为之后立即要打下一战。
敌方成员：见表21

战斗2

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、**イリアス**、**サイサリス**、任意五人
获得经验：152800
获得物品：**サモナイト**石（灵、兽）、**ラムルカムルの**叶
获得资金：16200
BRAVE CLEAR等级条件：BLV20
BRAVE奖励：15点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：敌人的暗杀者会从河边偷袭过来，注意保护好防御角色。战斗胜利后，**イリアス**、**サイサリス**加入。战斗结束后直接进入下一话。
敌方成员：见表22

14话 エルゴの呼び声
True Crisis

1、对话后直接进入战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意六人
获得经验：135700
获得物品：**サモナイト**石（灵）、铳弹

24 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
剑龙	30	350	240	193	145	135	145	75	60	特	0	0	0
败者の剑	23	158	258	146	101	120	156	83	40	特	2	1	1
败者の剑	23	178	238	146	101	120	156	83	40	特	2	1	1
败者の剑	25	184	282	161	109	130	170	89	40	特	2	1	1
败者の剑	25	199	267	161	109	130	170	89	40	特	2	1	1
败者の剑	23	221	166	165	127	115	93	74	40	特	2	1	1
败者の剑	23	237	150	165	127	115	93	74	40	特	2	1	1
败者の剑	25	259	170	183	139	125	99	79	40	特	2	1	1
败者の剑	25	245	184	183	139	125	99	79	40	特	2	1	1

25 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
カイナ	25	210	293	165	133	149	151	128	42	投	3	2	2
鬼神将	25	233	160	197	178	99	89	97	45	横	3	2	3
鬼神族	21	185	132	179	152	94	77	97	50	纵	3	2	3
鬼神族	21	165	152	177	154	94	77	97	50	纵	3	2	3
鬼神族	21	170	147	179	152	94	77	97	50	纵	3	2	3
鬼神族	21	185	132	179	152	94	77	97	50	纵	3	2	3
鬼神族	21	185	132	181	150	94	77	97	50	纵	3	2	3
鬼神族	21	170	147	181	150	94	77	97	50	纵	3	2	3

26 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
エスガルド	26	287	172	201	176	73	89	103	60	突	4	2	2
エルジン	25	179	287	166	139	115	180	103	50	射	3	2	2
SG303G	25	218	178	195	132	86	101	110	40	射	3	2	2
SG303G	25	236	160	195	132	86	101	110	40	射	3	2	2
SG202D	25	233	160	178	155	87	88	100	40	突	3	2	2
SG202D	25	248	145	178	155	87	88	100	40	突	3	2	2
SG202D	25	251	142	178	155	87	88	100	40	突	3	2	2

27 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
恶魔兵	30	313	185	202	178	111	121	112	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	177	110	121	112	60	突	3	2	2
黒装束の男(召喚)	26	217	289	163	120	169	191	100	50	纵	3	2	2
黒装束の男(召喚)	26	200	306	161	120	171	191	50	纵	3	2	2	
黒装束の男(男)	26	246	168	198	152	108	108	115	55	横	4	2	2
黒装束の男(男)	26	264	150	195	153	109	108	116	55	横	4	2	2
黒装束の男(男)	26	246	168	198	152	108	108	115	55	横	4	2	2

28 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	33	309	208	267	203	126	133	136	60	横	3	2	2
カノン	30	298	200	219	183	113	122	112	55	纵	3	2	2
恶魔兵	30	313	185	205	175	110	121	113	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	177	110	121	112	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	313	185	205	175	110	121	113	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	177	110	121	112	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	318	180	204	179	107	122	112	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	318	200	198	179	106	122	112	60	突	3	2	2

29 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
苍の召唤师	27	208	324	165	123	174	195	104	60	纵	3	2	2
苍の召唤师	27	228	304	165	123	174	195	104	60	纵	3	2	2
苍の派阀兵(大剑)	25	223	160	197	178	99	89	97	49	突	3	2	2
苍の派阀兵(大剑)	25	241	142	197	178	99	89	97	49	突	3	2	2
苍の派阀兵(剑)	25	223	160	197	173	99	110	107	49	横	3	2	2
苍の派阀兵(剑)	25	243	140	197	178	99	110	107	49	横	3	2	2
苍の派阀兵(弓)	25	248	145	195	167	86	110	116	44	射	3	2	2
苍の派阀兵(弓)	25	233	160	195	167	86	110	116	44	射	3	2	2

30 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
无色の派阀兵(召唤)	28	224	334	165	125	180	200	109	52	纵	3	3	3
无色の派阀兵(召唤)	28	239	319	168	125	178	199	109	52	纵	3	3	3
无色の派阀兵(召唤)	28	219	339	166	125	180	199	109	62	纵	3	3	3
无色の派阀兵(召唤)	28	239	319	168	125	178	199	109	62	纵	3	3	3
恶魔兵	30	298	200	204	195	110	125	122	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	206	196	107	125	122	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	313	185	206	196	107	125	122	60	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	195	110	125	122	60	突	3	2	2

のペンダント
获得资金：14700
BRAVE CLEAR等级条件：BLV21
BRAVE奖励：15点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：敌人全部是玩家和同伴的分身，能力都很强，不过因为站位分散，我军还是可以轻松将其消灭。根据玩家选择不同的主人公和搭档，出现的敌人也不相同。
敌方成员：见表23
2、夜会话后本话结束。

15话 エルゴの试练
The Guardians

1、自由行动，城门前与ウィゼル对话，选择“使ったものだと思う”得到“サモナイトソード”。
2、完成三场战斗后进入下一话。

战斗1 剑龙の峰

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、カザミネ、任意六人
获得经验：193900
获得物品：サモナイト石（灵、鬼）、センジュコウレン、救急セット
获得资金：14700
BRAVE CLEAR等级条件：BLV24
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：敌人等级很高，但能力其实很一般，只要注意逐个击破，即可轻松击败敌人。
敌方成员：见表24

战斗2 鬼神の谷

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：193900
获得物品：サモナイト石（鬼）、ドリルファントム
获得资金：15200
BRAVE CLEAR等级条件：BLV24
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：应急手当
作战要点：敌人的杂兵会主动接近我军，可以在原地布阵静候他们自投罗网。消灭了这些杂兵后全军前进，逐个引出原地不动的敌人。战斗胜利后カイナ加入。
敌方成员：见表25

战斗3 机械废墟

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：193900
获得物品：サモナイト石（无、灵、兽）、ヘルツオーク49
获得资金：18100
BRAVE CLEAR等级条件：BLV24
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：支え合い精神
作战要点：战斗难度不大，多使用召唤术攻击高防御力的机器士兵。战斗胜利后，エスガルド、エルジン加入，本话结束。
敌方成员：见表26

16话 本当の敌
Fanatic Rulars

1、城门前与バノッサ对话进入战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：240800
获得物品：サモナイト石（鬼、机）
获得资金：20700
BRAVE CLEAR等级条件：BLV25
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：敌人只是级别很高而已，我军只要集团推进即可轻松战胜敌人。
敌方成员：见表27

战斗2

胜利条件：击败バノッサ
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：260800
获得物品：サモナイト石（机、灵）、希望のメイル、希望のローブ
获得资金：30900
BRAVE CLEAR等级条件：BLV26
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：敌人比前一战多了两名BOSS，但并不会主动出击，因此我军只要消灭了敌人突击的小部队后，逐个引出敌人即可。
敌方成员：见表28
2、战斗胜利后自动进入下一话。

17话 守るべきもの
Proud Traitor

1、剧情对话后自动进入战斗。

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：281600
获得物品：サモナイト石（兽、无）、クロッツアの实
获得资金：23700
BRAVE CLEAR等级条件：BLV27
BRAVE奖励：20点团队能力
获得团队能力：无
作战要点：战斗难度不大，只是在攻击山上的敌人大部队时，会因为跳跃力问题导致不少队员不能跟随大部队前进。
敌方成员：见表29
2、夜会话选择不同同伴，游戏结局不同。夜会话后本话结束。

18话 バノッサの妄执
Desperate Cry

1、出城到召唤仪式祭坛进入战斗。

31 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
バノッサ	35	316	213	275	212	132	139	143	70	横	3	2	2
カノン	32	305	205	227	187	118	128	118	78	纵	3	2	2
恶魔兵	30	313	185	206	175	110	121	112	70	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	206	175	110	121	112	70	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	177	110	121	112	70	突	3	2	2
恶魔兵	30	318	180	205	179	107	121	112	70	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	205	179	107	121	112	70	突	3	2	2
恶魔兵	30	298	200	204	177	110	121	112	70	突	3	2	2

32 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
オルドレイク	40	376	201	326	267	108	120	128	70	横	3	3	3
召喚師(男)	28	239	319	168	125	178	199	109	62	纵	3	2	2
召喚師(男)	28	219	339	168	125	178	199	109	62	纵	3	2	2
黒装束の男	30	318	180	216	167	119	121	131	75	横	4	2	2
黒装束の男	30	298	200	216	167	119	121	131	75	横	4	2	2
恶魔兵	32	320	190	212	187	115	128	118	70	突	3	2	2
恶魔兵	32	305	205	212	187	115	128	118	70	突	3	2	2

33 战场敌方成员登场列表

名称	LV	HP	MP	ATK	DEF	MAT	MDF	TEC	LUC	类型	范围	段差上	段差下
魔王バノッサ	50	999	999	250	200	225	190	120	70	特	0	0	0
大恶魔	32	305	205	212	199	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	325	185	210	201	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	305	205	212	199	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	305	205	212	199	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	335	175	208	201	115	132	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	305	205	208	201	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	305	205	212	199	115	130	118	60	突	3	2	2
大恶魔	32	305	205	210	201	115	130	118	60	突	3	2	2

战斗1

胜利条件：敌方全灭
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：303200
获得物品：バッシュアーマー、センジュコウレン、クロッツアの实
获得资金：0
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：敌人的召唤术极为强悍，注意保护低魔法防御角色。
敌方成员：见表30

战斗2

胜利条件：击败バノッサ
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：325600
获得物品：无
获得资金：无
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：虽然敌人多了两名BOSS，但却少了四名强悍的召唤师，因此本战斗的难度要低于前一战。
敌方成员：见表31

战斗3

胜利条件：击败オルドレイク
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：348800
获得物品：无
获得资金：无
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：尽管敌人有两名召唤师登场，但他们在濒死状态前都会在原地休息，可以派遣枪手远距离攻击，将其打到濒死状态随后追而杀之。
敌方成员：见表32

最终话 世界の价值
Precious World

1、根据以前战斗完成情况和对话选择不同，进入不同的结局：勇者结局为“世界の价值”；通常结局为“未来を紡ぐ力”；搭档结局为“契约の战士”。
胜利条件：击败バノッサ
败北条件：主人公战斗不能
出击成员：主人公、任意七人
获得经验：无
获得物品：无
获得资金：无
BRAVE CLEAR等级条件：无
BRAVE奖励：无
获得团队能力：无
作战要点：击倒全部大恶魔前，对魔王バノッサ发动攻击只能损失其1点体力，因此要优先消灭大恶魔，最后再集中力量消灭魔王バノッサ。魔王バノッサ的小范围远程攻击对我军没什么威胁，但当它到濒死状态时，会使用大范围召唤术攻击，威力极高，一定要及时回复。攻击魔王バノッサ时，中央让高近身攻击角色轮流攻击，两边发动远程攻击角色或是使用召唤术。
敌方成员：见表33

给有问题的新手朋友们 七天时间玩转规则

（接上期）下面我就几个关键的词汇来给大家解释一下，使大家可以充分的理解这些词汇的意思，这样有助于你在和你们的朋友谈论TCG这个游戏的时候吧他们都说懵，这将是多么酷的一件事情啊：你可以看着他们茫然无助的脸然后和他们说："我的意思你明白了吧，这多么的有意思啊！"然后，假装刚刚发现他们的无助，然后用怜悯的眼神看着他们，就好像他们是老古董一样。

1、对局

一般在比赛的时候是三局两胜制度，三局是一盘。

2、回合

你的回合，你对手的回合，你的回合，你对手的回合，你的回合，你对手的回合，两个人轮流进行自己的回合直到比赛结束，大概就是这样。这个游戏里边的"本回合"就是单单指当下这个玩家的回合。

3、做出动作、响应

这不是即时战略游戏，并不是比谁手快，你在做每一个动作和结算一个效果之前都要和对手说：我要这样，你有动作没有？。同样，当你的对手要做一个动作或者结算一个效果时你也可以"响应"他的这个动作和效果结算。需要注意的是：世上没有后悔药，当你决定了就不能更改，即使可能你马上就意识到你上一秒做了一个多么愚蠢的决定，"话已经说出口，是没办法收回的。"（这样有个好处，就是当你和一个MM对局的时候，你可以和她说好多好多话，而且这是必需的。）

4、堆叠、结算

有个最简单的方法来解决你在堆叠方面的困惑。

首先，你想用一张牌，支付费用后把它放到桌面上；然后你的对手响应你付费后把他的牌放在你的牌上边，如果你还要响应他的这张牌做动作，就把你想用的牌放到他的牌上边，如果不是牌而是某牌的能力就用纸条代表这个能力放上去。当你们双方都没有动作了——开始结算吧！

从这一叠牌和纸条的最上边开始拿第一张牌，结算它的效果（别有任何的想法，就完全当自己是一台计算机，正在忠实的执行指令），然后把它放到坟墓场里，再结算它下面的一张（邪恶的"下面"贴）。

当你把这一叠牌每张都放到坟墓场了：恭喜你和你的对手，你们完成了一个很艰巨且复杂的结算过程！

5、你妹

这是个非常重要的词，它源于英文：YOU MAY，经过我们这些伟大的语言学家的翻译，他就变成了："你妹！"

YOU MAY其实是一个非常奇怪的词，在很多时候，尤其是对局中，他往往代表的不是"你可以做某某事"，而是："你可以不做某某事"。其实做不做这件事情完全在你的选择而不是牌的规则。

"你可以"，只要你在牌面上看到"可以"这个词，你就知道了，其实选择权在人而不是牌，相反的，当你没有在牌上看到"可以"时，你往往必须按照牌面的规则来进行游戏了。与"可以"用法相近的词还有："搜寻"（你可以选择视而不见）。

6、目标

有和没有这个词在规则上是完全不同的，别去想，这个规则叙述其实是什么意思，或者去联系上下文来引申出其他的意思，"目标！！"上边这个词在规则叙述有就是有，没有就是没有，你只要知道这一点就行了，一切都和"目标"这个词有关的规则首先看的就是有没有这个词。

7、关键字

它包括：隐遁、狂暴、远程攻击、潜行等等，它们的特点是，会用加黑的一个词来在规则中表述，而且往往是自己单独成一段的，这几个单词有非常丰富的含义，唯一征服他们的办法就是去啃规则书，好在他们就像规则书的目录一样，你可以在规则中非常方便的找到他们。

8、治疗和增加生命

记住三件事！！！

1）治疗是去除伤害指示物的动作；

2）增加生命是将你牌面里血滴的数字增大（这个数字的含义是你可以在这张牌上边最多放多少个伤害指示物，当伤害指示物和所标明的数字一致时——这张牌就进坟墓场了，如果是英雄牌的话，这个英雄的操控者就输了）；

3）他们两者之间没有任何关系！

9、唯一和无限

你们发现这两个词在哪里了吗？如果你不知道这两个词在牌的哪里的话，只能说，你有点马虎，而你的对手会很高兴你在比赛的时候这样马虎（比如拿着双手武器的时候出盾牌，有地狱火的时候出蓝胖子）。现在，你需要做的是，找出盟军、技能、装备、英雄、任务这四种卡片，把上边的每一个字和标点符号都看一遍，从上到下。

我不是想解释唯一和无限的意思（还有位置限定等等词汇），而是提醒你，牌面上的每一个字都是很关键的，即使这些字有可能印的很小很小。

10、技能和能力

技能是一个专门的词汇，特指一类专门的卡牌，而能力是规则叙述栏里边的文字。

11、激活、启动

一般情况下这两类能力有一个共同点，规则叙述中有"冒号"，冒号的前边是条件，后边是效果，你做了冒号前边的事情会有冒号后备的效果。（看看，连一个标点都很重要，再次强调：仔细看牌！）

12、卡牌和资源

这里的卡牌是指：你的手牌、坟墓场里的牌、牌库中的牌、游戏外的牌、备牌、桌面上的……

不对！应该这么说：卡牌是指除了你扣着下的资源和任务外的所有卡，注意：是在场上的！手里的不算资源，而是卡牌。使用卡牌和使用资源是两个完全不同的动作。

其实我想说的是：资源是很特殊的东西，只有那些明确的在规则叙述中标明了对资源产生影响的牌外它不受任何对卡牌产生影响的效果。这听上去很可笑，但是我不得不说："资源不是卡牌"（虽然他们都是看上去一样的东西）往往在规则叙述中很多时候没有必需这个词，但是，当你在看到一段规则叙述时候没有发现任何的类似词语，仅仅是简单的表述了一件事情，比如："抓一张牌。"，"消灭一个盟军。"时，你就应该知道：强大的"必需"出现了，你没有任何选择，只能按规则叙述来干，即使规则叙述上写的是："用手揪住自己的耳朵，然后学驴叫。"

14、反击和反击

确实，你没看错，这就是反击和反击，而且都是动词。这条是写给那些从万智牌牌手转过来的人教过的人的（……好绕啊）。

反击1号：翻译成打断，中断某一效果（建议放弃反击，用打断来代替）；

反击2号：翻译成防御方挥动武器对攻击者造成伤害（建议放弃反击，用反挥来代替）。

作为一个合格的牌手，除了熟悉牌、听的懂之外还需要了解到就是程序了，下边我来介绍一下：

1 对局的程序

如何进行这个游戏，相信大家已经有了一个比较全面的了解了，但是你真的了解全部了吗？让我们做一个系统的分析，来看看这场游戏到底是怎么进行的吧！

A 一个回合的程序

第一：重置。这时你需要做的事是重置你所有横置的牌（所有那些被"重置阶段不能重置"效果影响这时候体现出来了）；这个阶段你和你的对手都不能做任何事情！！

第二：回合开始。所有牌面写有"在回合开始……"字样的效果进入堆叠，如果有多个"在回合开始时……"触发，效果由主动玩家（现在的这个回合是谁，谁就是主动玩家）先选择他的哪个先进入链锁（注意：先进入的最后结算！！！），之后是顺时针数的下一个牌手选择他的效果的顺序（因为你可能有不只一位对手），依次类推，直到回到主动玩家这里为止：这个阶段你和你的对手不能使用盟军、和非瞬发技能。这么看来主动玩家的效果会先进入堆叠的，这是好还是不好呢？这是个问题。

第三：抓牌。大家都迫不及待的想抓牌，不过不要忽略前边两个步骤：这个阶段你和你的对手同样什么也不能做，所有影响抓牌的效果会触发。

第四：主阶段。好啦，现在你可以使用技能、攻击、使用盟军、完成任务、喝水、聊天、叫裁判、挖鼻孔……不过在比赛时你最好别故意拖延时间，要不裁判会给你一个警告（至于什么是拖时间，大家心里有数，谁也不傻）。需要提醒的是：你可以用盟军攻击，然后使用技能，再出狂暴的盟军攻击，再使用技能，再攻击……在攻击时，哪个盟军先进攻，哪个后进攻往往可以改变局势，所以：每一次进攻都很重要！！

第五：回合结束。你干完你需要干的所有事情后，宣布回合结束（其实这是一个骗局，虽然你宣布你的回合结束了，但是他往往要过好久之后才真的会结束，尤其在对手保持资源开放的情况下，他往往会等待你的这次优先权的交换）；所有"在回合结束时……"的效果加入链锁，同样，如果有多个"在回合结束时……"的效果，由主动玩家选择加入链锁的顺序。"回合结束！"——当你说出这句话的时候就代表你告诉你的对手："我干了我该干的所有事情，现在，你还想干什么不？当然，如果你想干什么事情的话，我也会做出相应的回应哦。"这个阶段非常的微妙：首先，你做的所有事是需要以对手的动作来响应才可以，通俗点说就是你表示你什么也不干了，这是在你对手也不干什么的前提下的，如果你的对手做了动作，你还是可以响应他的，但是如果你计划在回合结束的时候做点什么，你最好能够确定你的对手在你回合结束阶段有动作，这样你就可以响应他的动作干自己的活了。相反，如果你的对手在你回合结束没有动作，你也干不了任何事情。

其次，所有那些只能在你回合使用的能力现在还来得及，因为这是在你的回合结束阶段，它还是你的回合。

第六：没错！就是第六：弃牌。在经过了几乎不可能结束的回合结束阶段之后，终于到了真正的最后，这时候，检视你的手牌数量，当他超过7张的时候，把多余的扔到坟墓场（如果你的手牌上限数量有改动的话，按牌面写的干）。如果你开始扔牌并告诉你的对手你开始进入这个阶段了，这表明你的对手不能干任何事情了，你也一样。

第七，好吧~我觉得你要抓狂了，不过为了解释清楚还是写个第七吧，第七其实就是第一，不过主角换了你的对手。

第八……（很冷吧？）

B 使用一张牌的程序

第一：展示你想要使用的牌，把它放在桌面上。（只有一种情况你可以收回你的牌说你不用了，就是规则说你不能使用这张牌，其他情况下你展示了就表明将要使用了）

第二：如果需要选择或指定目标，这时一次选择所有的目标，一个都不能少！（如果你还没选目标，好吧，前边说的不算，你只是展示了一张牌而已，你又没说你要使用，只是你觉得这张牌很……你希望和你的对手分享这种感觉而已。但是一旦你选择了目标，你就不能反悔了。）

第三：支付所有应该支付的费用和额外费用（什么是额外费用？看看"断束"）。

第四：将牌的效果加入链锁。

第五：结算牌的效果。

C 完成一个任务的程序

第一：宣告你要完成的任务，这个时候最好让你的对手明白你会获得什么奖励。

第二：支付完成任务所需的费用。

第三：按照任务说明获得奖励。

第四：把任务翻为牌面朝下。

注意：①别很快把任务翻为牌面朝下，除非你没有其他牌面朝下的牌。

②任务本身可以作为费用支付本身的完成条件，但所有的费用都是宣告使用后立即支付，并不能把费用存起来。

D 一次战斗的程序

各位XDJM们，一个重中之重的程序，在这个过程中你在每一个步骤都应该非常的小心哦！

第一：进攻阶段，宣告一个盟军或英雄成为进攻者，这时你和你的对手都可以响应这个宣告动作使用瞬发技能和能力（比如：圣骑士的晕锤、法师的寒冰箭等等）；所有"当×××攻击时……"的能力触发。

第二：指定防御者阶段，宣告一个盟军或英雄成为防御者，这时你需要横置你宣告进攻的盟军或英雄，你和对手可以使用瞬发技能和能力。（未完待续）

□文/薛迪

新作游戏发售表

随着天气逐渐转热，各机种上开始大量公布面向暑期的新作，其中不乏重头作品，玩家们不妨多多留意，以事先获知自己喜欢的游戏信息。与此相比，眼下的游戏发售处于淡季，新作数量相对较少，玩家们的视线依然集中在前段时间发售的一些长销型游戏上。NDS上的《弧光之源2意志》将于5月中旬推出，喜欢前作的玩家应当关注。 □责编/蓍子

PS2

5月13日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
5月15日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
老虎机UP核心10 马赫GOGOGO2	スロッターUPコア10 マッハGOGOGO2	TAB	DORASU
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月22日			
公主梦魇	プリンセスナイトメア	AVG	Karin
老虎机UP狂热10 特别先驱3	スロッターUPマニア10 パイオニアスペシャル3	TAB	DORASU
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月26日			
福特赛车	Ford Racing Off Road	RAC	Empire
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月3日			
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
大奥记	大奥记	AVG	Global A
山佐Digi世界合作SP 弹子山脊赛车	山佐Digiワールドコラボレーションsp パチスロリッジレーサー	TAB	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
智力水管工2008	Pipe Mania 2008	PUZ	Empire
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
空梦	ソラユメ	AVG	TAKUYO
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA The ORIGINATION 苍い惑星のエルシエロ	AVG	Alchemist
格斗之王98终极之战	ザ・キング・オブ・ファイターズ98アルティメットマッチ	FTG	SNK Playmore
SUN SOFT合集	サンソフトコレクション	FTG	SNK Playmore
战国BASARA X	战国BASARA X	FTG	CAPCOM
必胜弹子Vol.12新世纪福音战士 使徒再临	必胜パチンコVol.12新世纪エヴァンゲリオン 使徒、再び	TAB	D3 Publisher
L季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月10日			
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月22日			
木乃伊3龙帝之墓	Mummy：Tomb of the Dragon Emperor	AVG	Sierra
7月24日			
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNK Playmore
四叶 真心之旅	よつのは A Journey Of Sincerity	AVG	Gadget Soft
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
7月31日			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
恋爱杀手	ドラスティックキラー	AVG	NBGI
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
我的狐仙女友SE	かのこん えすいー	AVG	5pb
7月发售预定			
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
8月5日			
汉娜·蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana：Spotlight World Tour	ACT	Disney
8月12日			
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
8月19日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛09	Tiger Woods PGA Tour 09	SPG	EA

Wii

5月15日			
突击！高级战争VS	突击！ファミコンウォーズVS	ACT	任天堂
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月20日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
川崎雪橇	Kawasaki Snow Mobiles	RAC	Bold Games
5月22日			
动物奇想天外 在谜之乐园拍独家照片	どうぶつ奇想天外！谜の乐园でスクープ写真を激写せよ！	AVG	SUCCESS
Wi-Fi对应 严选桌面游戏Wii	Wi-Fi对応 严选テーブルゲームWii	TAB	HUDSON
5月27日			
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
急救英雄	Emergency Heroes	RAC	Ubisoft
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
6月3日			
坎贝拉猎鹿	Cabela's Trophy Bucks	ACT	Activision
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
古怪赛车 冲撞	Wacky Races：Crash & Dash	RAC	Eidos
6月5日			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA
6月10日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
6月17日			
养猫物语	Purr Pals	ETC	Crave
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
超级马里奥棒球场 家庭棒球	スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール	SPG	任天堂
6月22日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
6月23日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
大沙滩运动	Big Beach Sports	SPG	THQ
魔怪卡丁车	Cocoto Kart Racer	RAC	Conspiracy
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
金蛋世界 得意节拍	ザ・ワールド・オブ・ゴールデンエッグス ノリノリリズム系	RAG	AQ Interactive
多卡波王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
神乐传说 拉塔托斯克的骑士	テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士	RPG	NBGI
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	ACT	DSI
爱心宠物猫	Kitty Luv	ETC	Activision
7月3日			
碰牌麻将 作弊放浪记	アッコでポン！イカサマ放浪记	TAB	SUCCESS
爪哇岛 猛犸象与秘密石	JAWAマンモスとヒミツの石	AVG	SPIKE
天灾 危机之日	ディザスター デイ オブ クライシス	AVG	任天堂
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM
2008年发售预定			
★零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	AVG	任天堂
忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	AVG	SEGA

PS3

5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	AVG	Disney
火箭人 来自天王星	Rocketmen: It Came From Uranus	ACT	CAPCOM
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness: Grave Danger	ACT	South Peak
歌星	Singstar	RAG	SCE
5月22日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	FPS	Activision
5月29日			
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
6月3日			
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk (2008)	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
6月5日			
龙珠Z爆发	ドラゴンボールZ バーストリミット	FTG	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy: The Science of Evil	ACT	KONAMI
霸王 地狱重生	Overlord: Raising Hell	AVG	Codemasters
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero: Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月3日			
头文字D极限舞台	头文字D エクストリーム ステージ	RAC	SEGA
7月7日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月8日			
北京2008	Beijing 2008	SPG	SEGA
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI

XBOX360

5月13日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
5月14日			
突击英雄2	Assault Heroes 2	ACT	Vivendi Games
火箭人 来自天王星	Rocketmen: It Came From Uranus	ACT	CAPCOM
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月21日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory: Quake Wars	FPS	Activision
6月3日			
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk (2008)	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
忍者外传II	Ninja Gaiden II	ACT	TECMO
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
6月9日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents: Prizefighter	SPG	Take-Two
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield: Bad Company	FPS	EA
命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburⅣ	FTG	NBGI

NDS

5月15日			
风之咏叹调迷宫	ダンジョン オブ ウインダリア	RPG	Compile Heart
弧光之源2意志	ルミナスアーク2 ウィル	RPG	MMV
七色糖果 从TOUCH开始的初恋物语	なないろ★ドロップス タッチではじまる初恋物语	AVG	Media Works
5月22日			
绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	AVG	IDEA FACTORY
茶犬的房间DS	お茶犬の部屋DS3	ETC	MTO
幻雾之塔与剑之法则	幻雾ノ塔ト剑ノ锭	RPG	SUCCESS
组建职业棒球队吧	プロ野球チームをつくろう!	SPG	SEGA
黑白棋DS	オセロdeオセロDS	TAB	Mega House
海格利斯的荣光 魂之证明	ヘラクレスの荣光 魂の证明	RPG	任天堂
5月29日			
深海水族馆 奇迹的深海	ディープアクアリウム 奇迹の深海	ETC	Ertain
前线任务2089疯狂边界	フロントミッション2089ボーダー・オブ・マッドネス	RPG	SQUARE ENIX
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO
6月5日			
DS山村美纱悬疑剧场 京都杀人事件簿	DS山村美纱サスペンス 京都杀人事件ファイル	AVG	D3 Publisher
99滴泪	99のなみだ	AVG	NBGI
6月12日			
世界围我而转	世界はあたしでまわってる	RPG	Global A
Breath茜色吐息	Breath吐息は茜色	AVG	SUCCESS
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探偵脳噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
6月19日			
鬼魂力量 起源	スペクトラルフォース ジエネシス	RPG	IDEA FACTORY
公主的初次登场	お姫さまデビュー	RPG	Cave
6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	狼と香辛料 ボクとホロの一年	AVG	Media Works
秋蝉鸣泣之时绊 第一卷·祟	ひぐらしのなく顷に 绊 第一卷·祟	AVG	Alchemist
窃国头脑大战 信长的野望	国盗り头脑バトル 信长の野望	TAB	KOEI
死神 三度幻影	BLEACHザ・サード・ファントム	RPG	SEGA
The Tower DS	The Tower DS	SLG	Digitoys
魔界战记Disgaea魔界王子与赤色之月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	RPG	日本一
大合奏! 乐团兄弟DX	大合奏! バンドブラザーズDX	RAG	任天堂
7月3日			
无名游戏	ナナシ ノ ゲエム	AVG	SQUARE ENIX
7月17日			
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX

PSP

5月15日			
前进! 阿源 晚霞木工物语	いくぜっ! 源さん 夕焼け大工物语	ACT	Irem
死神BLEACH魂之热斗5	BLEACHヒート・ザ・ソウル5	FTG	SCE
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月22日			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
5月26日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月29日			
实况能量职业棒球Portable3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	SPG	KONAMI
常青之国 悠久之仁	テイル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
秋之回忆	Memories Off	AVG	Cyberfront
秋之回忆2nd	Memories Off 2nd	AVG	Cyberfront
CLANNAD	CLANNAD	AVG	Prototype
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
6月3日			
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko: Quest for Infinity	AVG	Game Factory
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
2008年发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA